NUMERIO TEMA E3 2006 – DAUGIAU NEI 50 KARŠČIAUSIŲ NAUJŲ ŽAIDIMŲ!

# PC KLUBAS

KARTU SU GAMES.LT

Nr. '06 (37)
Kaina 9,99 Lt




naujas dizainas

2006 FIFA WORLD CUP
CITY LIFE
GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER
CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS
DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY

## HALF LIFE 2: EPISODE ONE
MĖNESIO ŽAIDIMAI
## SIN EPISODES: EMERGENCE



NUMERIO TEMA E3 2006 – DAUGIAU NEI 50 KARŠČIAUSIŲ NAUJŲ ŽAIDIMŲ!

# PC KLUBAS

KARTU SU GAMES.LT

Nr. '06 (37)
Kaina 4,99 Lt

KAINA 4, 99 Lt BE CD

naujas dizainas

2006 FIFA WORLD CUP
CITY LIFE
GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER
CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS
DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY

## HALF LIFE 2: EPISODE ONE

MĖNESIO ŽAIDIMAI

## SIN EPISODES: EMERGENCE



# Pramogauk su šypsena!

www.inpoc.lt

## LAIMĖK MOBILŲ TELEFONĄ!

Teisingai atsakykite į klausimąir laimėkite telefoną **Sony Ericsson Z300i**

**Kiek birželio mėnuo turi dienų?**

**1.** 30 d. **2.** 31 d.

Pasirinktą atsakymą **1** ar **2** siųskite **SMS** numeriu **1351** prieš tai įrašę **PC TEL**
Pvz.: **PC TEL 1 Vardas Miestas Amžius.**
Kaina tik 1 Lt. Registruokis iki 2006 06 18. Laimi aktyviausias.
Nugalėtojus informuosime asmeniškai.

LAIMĖK!

Sony Ericsson

## MELODIJOS WAP

| | | |
|---|---|---|
| 1 | LT UNITED - We are the winners | LTUNITED |
| 2 | INCULTO - Welcome to Lithuania | INWELC |
| 3 | SEL ft. MIA - MUZIKA | SELMUZIKA |
| 4 | Alex F. - Crazy frog | CRAFROG |
| 5 | BUMER - soundtrack | BUMER |
| 6 | VILIJA - Spjaudau ir gaudau | VILISP |
| 7 | YVA - Paukštelis | YVAPAU |
| 8 | 69 danguje - Devintam danguje | 216344 |
| 9 | BUMER 2 - Svoboda | 213667 |
| 10 | NL - RURI RURI | NLRURIR |

### lietuviškos

| | |
|---|---|
| **Mokinukės** - Mažyti mielas | 206018 |
| **Vudis, Vilija, Mino...**- Ei na na | 209490 |
| **Andrius** - O kam sava | 209482 |
| **Vilija** - Mylėk | 206288 |
| **Mino ir Vilija** - Vivo per lei | 188099 |
| **Andrius** - Nesek sau rožių prie k... | 188097 |
| **Vudis ir Geltona** - Du kart du | 187158 |
| **Vilija** - Spjaudau ir gaudau | 187157 |
| **NL** - Pederastas | 188101 |
| **Atlanta** - Žalios mėtos | 178454 |
| **Funky** - Tarp krentančių žvaigžd... | 173779 |
| **NL** - Afigenai | 173767 |
| **Biplan** - Šok ir nesustok | 173759 |
| **Skamp** - Under the sun | 134796 |
| **Ž. Žvagulis** - Ir nieko daugiau | 116292 |
| **Mokinukės su SEL** - Vėjas | 84541 |

### hip hop

| | |
|---|---|
| **50 Cent** - In Da Club | 27627 |
| **50 Cent** - P.I.M.P. | 31874 |
| **Eminem** - Like Toy Soliders | 65217 |
| **Eminem** - Just Lose It | 46391 |
| **Dmx** - X Gonna Give It To Ya | 27815 |
| **50 Cent** - Window Shopper | 182243 |
| **Jay Z and Linkin Park** - Numb/Encore | 57651 |
| **Eminem** - When I'm Gone | 189202 |
| **The Game feat. 50 Cent** - Hate It Or Love It | 88731 |
| **Black Eyed Peas** - Don't Lie | 172729 |
| **50 Cent** - Just A Lil Bit | 115915 |
| **Eminem** - Cleaning Out My Closet | 23234 |
| **Usher feat. Lil Jon & Ludacris** - Yeah | 35885 |
| **Sean Paul** - We Be Burnin' | 173364 |
| **Nelly Feat Kelly Rowland** - Dilemma | 21602 |
| **D-12** - My Band | 37911 |
| **Gorillaz** - Dare | 155924 |
| **Black Eyed Peas** - Don't Phunk With My... | 94546 |
| **Ludacris** - Move Bitch | 23211 |
| **Gorillaz** - Feel Good Inc | 88727 |
| **Eminem** - Without Me | 23308 |
| **Vanilla Ice** - Ice Ice Baby | 178431 |
| **The Game** - How We Do | 66279 |
| **Eamon** - Fuck It (I Don't Want You Back) | 36832 |
| **Dmx** - Party Up Here | 26613 |
| **Lil Jon and The East Side Boyz** - Get Low | 35512 |
| **Snoop Dogg feat. Pharrell** - Drop It Like... | 53465 |

### rekomenduojam

| | |
|---|---|
| **Flipsyde** - Happy Birthday | 201844 |
| **Prodigy** - Out Of Space (Audio Bullys rmx) | 188344 |
| **Black Eyed Peas** - Pump It | 202842 |
| **Pink** - Stupid Girls | 210067 |
| **Shakira Ft. Wyclef Jean** - Hips Don't Lie | 213723 |
| **Eminem Ft. Nate Dogg** - Shake That | 201846 |
| **Bob Sinclar** - Love Generation | 182252 |

### eurovizija 2006

| | |
|---|---|
| **Lordi** - Hard Rock Halleluja | 14692 |
| **LT United** - We Are The Winners | 14696 |
| **Dima Bilan** - Never Let You Go | 14703 |
| **Kate Ryan** - Je T'adore | 14414 |
| **Mihai Traistariu** - Tornero | 14416 |
| **Anna Vissi** - Everything | 14410 |
| **Texas Lightning** - No No Never | 14418 |
| **Tina Karol** - Show Me Your Love | 14705 |

### dance

| | |
|---|---|
| **Prodigy** - Voodoo People | 38570 |
| **Bomfunk Mc`s** - Freestyler | 12615 |
| **Snap** - Rhythm Is A Dancer | 28139 |
| **Chemical Brothers** - Galvanize | 58043 |
| **Panjabi Mc** - Jogi | 30801 |

### pop

| | |
|---|---|
| **Axel Frog** - Popcorn | 173545 |
| **James Blunt** - Your're Beautiful | 173731 |
| **Pussycat Dolls** - Don't Cha | 172723 |
| **Britney Spears** - Toxic | 36120 |
| **Madonna** - Hung Up | 182253 |
| **Haiducii** - Dragostea Din Tei | 39506 |
| **Arash** - Boro Boro | 43652 |
| **Schnappi** - Das kleine Krokodil | 73574 |
| **James Blunt** - Goodbye My Lover | 195568 |
| **One T** - The Magic Key | 28246 |
| **Gwen Stefani** - Hollaback Girl | 94549 |
| **O-Zone** - Despre Tine | 40277 |
| **Robbie Williams** - Tripping | 173937 |
| **Depeche Mode** - Precious | 173687 |
| **Las Ketchup** - The Ketchup Song... | 20931 |
| **Britney Spears** - Everytime | 38648 |
| **Christina Aguilera** - Dirrty | 21601 |
| **Moby** - Lift Me Up | 74397 |
| **Shakira** - La Tortura | 115932 |
| **Boney M** - Daddy Cool | 21321 |
| **Ricky Martin feat. Amerie** - I Don't Care | 173265 |

### rock

| | |
|---|---|
| **Avril Lavigne** - Sk8er Boi | 25024 |
| **Rammstein** - Amerika | 45258 |
| **The Rasmus** - No Fear | 173729 |
| **Queen** - We Will Rock You | 25005 |
| **System Of A Down** - B.Y.O.B | 115934 |
| **Green Day** - American Idiot | 123076 |
| **AC/DC** - Back In Black | 12073 |
| **Linkin Park** - Numb | 32506 |
| **Rammstein** - Benzin | 187205 |
| **The Rasmus** - Sail Away | 189207 |
| **Limp Bizkit** - Rollin | 9573 |
| **Marilyn Manson** - Personal Jesus | 43563 |
| **Slipknot** - Vermilion | 53468 |
| **Good Charlotte** - I Just Wanna Live | 65214 |
| **Marilyn Manson** - Mobscene | 28218 |
| **The Rasmus** - In the shadow | 27205 |
| **Bloodhound Gang** - Uhn Tiss, Uhn Tis... | 201847 |
| **System Of A Down** - Kill Rock And Roll | 189214 |

Rašyk SMS: **PC SUPER kodas**
pvz.: **PC SUPER 201844** Siųsk numeriu: **1352**
Siųsk draugui: **PC SUPER kodas** 3706xxxxxxx
Mono melodija: **PC M kodas** 2 Lt

## PAVEIKSLIUKAI WAP

1. Rašyk žinutę: **PC WALL 55604** 2. Siųsti numeriu: **1352**
Nusiųsti draugui: **PC WALL 55604 3706XXXXXXX** 2 Lt.

213243, Dieve, greičiau ateitų šeštadienis! DGREICIAU, Ko žiūri? Veidrodžio nematei? ZIURIKO, SAFE

74424, 38000, 55604, 36008, 35964, 34941, 40613, 34968, 56399

114356, 35594, 35738, 35595, 45125, 84032, 40029, 33405, 57641

40686, 114363, 56751, 84061, 55568, LONDONS, VIJOLETA, MESA, DRAUGS

45795, 41320, 30608, 45845, 35128, GITARS, PLIUSAS, TARAKONS, GALVA

## ŽAIDIMAI

**Worms**

Kodas: **214210**
Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6020, 6060, 6100, 6170, 6200, 6220, 6230, 6260, 6270, 6280, 6600, 6610, 6630, 6670, 6680, 7210, 7250, 7260, 7600, 7610, 7650, 8800, 8910i, 9500, N70, N90. Siemens: C65, CX65, CX70, M65, S65, SX1. Sony Ericsson: F500, J300i, K300, K300i, K500i, k508i, K600i, K700, K750i, S700i, T630, V800, W550i, W800i, W900i, Z1010, Z600, Z800.

**motogp**

Kodas: **MOTOGP2**
Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6020, 6100, 6200, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6610i, 6630, 6670, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage.
SonyEricsson: T610, T630, Z600

**Colin McRae Rally**

Kodas: **CMR05**
Motorola: C650, E1000, E398, V300, V500, V525, V600, V975. Nokia: 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 6100, 6220, 6230, 6230i, 6260, 6600, 6610, 6610i, 6630, 6670, 6680, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7610, 7650, 8800, N-Gage. Samsung: D500, D600, D600, Z300, Z500. Siemens: C65, CX65, CX70. SonyEricsson: J300i, K300, K300i, K500i, k508i, K700, K750i, S700i, W800i, W900i, Z1010, Z800

**Atsisiųsk žaidimą:** WAP
Rašyk žinutę: **PC JAVA kodas**
pvz.: **PC JAVA CMR05**
Siųsti numeriu: **1354** 10 Lt
Siųsti draugui:
**PC JAVA CMR05 3706XXXXXXX**

## DA VINCI PAVEIKSLIUKAI

Rašyk žinutę: PC WALL 39749
Siųsk numeriu: 1352 2 Lt
Nusiųsti draugui:
PC WALL 30616 3706XXXXXXX

39749, 39760, 39761

## JAVA ŽAIDIMAS THE DA VINCI CODE THE QUEST BEGINS

Rašyk žinutę:
**PC JAVA 216316**
Siųsk numeriu: **1354**

LG: U8110, U8120, U8130, U8138, U8180. Motorola: A1000, C650, E1000, E398, V180, V220, V3 Razr, V500, V525, V600, V975. NEC: e228, e313, e338, e616. Nokia: 2650, 3200, 3230, 3300, 3510i, 5100, 6020, 6060, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6630, 6670, 6680, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7270, 7600, 7610, 8800, 8801, 8910i, N70. Samsung: D500, D600, E700, E710, Z500. Sharp: GX30, GX1, GX20. Siemens: C65, CX65, CX70, M65, MC60, S55, S65, SL55. Sony Ericsson: F500, J300i, K300i, K500i, K600i, K608i, K700, K750i, S700i, T610, T630, V800, W550i, W600i, W800, W800i, W810i, W900i, Z1010, Z600, Z800.

THE DA VINCI CODE 3D

10 Lt

## ICE AGE 2 PAVEIKSLIUKAI WAP

213547, 213546, 213552, 213551, 213555, 213548

1. Rašyk žinutę: **PC WALL 213552** 2 Lt
2. Siųsk numeriu: **1352**
Siųsk draugui: **PC WALL 213552 3706XXXXXXX**

Kodas: **ICEAGE**
Nokia: 2650, 3100, 3200, 3220, 3410, 3650, 3660, 5100, 5140, 6020, 6100, 6200, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6610i, 6630, 6670, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7610, 7650, N-Gage. Motorola: V300, V500, V525. Siemens: CX65, CX70, M65, S65. Sony Ericsson: K600i, K608i, K700, K750i, W800i, Z1010.

**Atsisiųsk šį JAVA žaidimą:** WAP 10 Lt
Rašyk žinutę:
**PC JAVA ICEAGE**
Siųsti numeriu: **1354**

## Išbandyk net 100 kvapą gniaužiančių meilės pozų!

1. Rašyk žinutę:
**PC POZA ir numerį nuo 1 iki 100**
Pvz: **PC POZA 33**
2. Siųsk numeriu: **1352** 2 Lt

MEILĖS ŽAIDIMAI

## RYTIETIŠKAS HOROSKOPAS

Sužinok savo likimą ir ateitį!

1. Rašyk žinutę:
**PC RHOR tavo gimimo diena, mėnuo ir metai**
Pvz: **PC RHOR 03.04.1980**
2. Siųsk numeriu: **1352** 2 Lt

## MP3 TONAI

| | |
|---|---|
| Pakvaišusi karvė | 94606 |
| Sexy švilpavimas | 73479 |
| Morzės kodas | 94641 |
| Fu*king Pick It Up | 73477 |
| WaazzZZaaAP!!! | 73488 |
| Futbolo daina - Olė olė olė! | 94652 |
| Kačiukas miauksi | 73462 |
| Iš filmo „Seksas ir miestas“ | 25469 |
| Paukščiukai čiulba | 94653 |

Rašyk SMS: **PC TR kodas** WAP
pvz.: **PC TR 73488**
Siųsk numeriu: **1350**
Siųsk draugui:
**PC TR kodas 3706xxxxxxx** 5 Lt

## IŠTRINK LOGOTIPĄ

LOGO

Tik NOKIA telefonams

Rašyk žinutę: **PC L TUSCIAS**
Siųsk numeriu: **1352** 2 Lt

## kūno masės indeksas

Rašyk žinutę:
PC KMI ūgį (centimetrais) svorį (kilogramais)
Pvz.: PC KMI 183 76
Siųsk numeriu: 1352 2 Lt

sužinok savo kūno masės indeksą!

## Ežio mobilaizeris jau ir Ežiui!

Internetas telefone, MMS vaizdo žinutės, pyptonai ir visos kitos mobiliosios pramogos. Informacija tel. 117, www.ezys.lt ir wap.ezys.lt

ežys
pigus kaip velnias

## WAP NUSTATYMAI jau ir Ežiui!

Įsitikink, kad tavo telefone nustatyti WAP parametrai! Atsisiųsk parametrus iš savo operatoriaus! Ši žinutė automatiškai padės sukonfigūruoti WAP nustatymus Nokia ir Sony-Ericsson telefonams. WAP ir GPRS veikia OMNITEL, BITĖS ir TELE2 (išskyrus MAŽYLIO) tinkluose.

Rašyk žinutę: **GPRSWAP** Siųsk numeriu: **1352** 2 Lt.

## Surask savo telefono modelį — Pagalbos telefonas: 8 656 56000

**Spalvoti paveiksliukai tinka:** Nokia: visiems naujiems modeliams. Motorola: C650, V180, V220, V300, V500, V525, V550, V600. Samsung: C100, C100, E700, E710, P400, P510, E800, E810, X450, X100, Z100, SGH-Z107. Siemens: C60, C62, C62, M55, MC60, S55, SL55, ST55, St55 (Version 2), St60, SX1. Sony Ericsson: K500i, K700, P800, P900, P910, T230, T300, T310, T610, T630, T68, Z1010, Z200, Z600. **Polifoninės melodijos tinka:** Nokia: visiems naujiems telefonams. Samsung: D500, E700, E710, P400, P510, S300M, SGH-E330, E800, E810, X450, X460, T100, V200, X100. Siemens: A60, C55, C60, C62, CF62, CV65, CX65, CX70, M55, M65, MC60, S55, S65, SK65, SL55, SL65, ST60, Sx1. Sony Ericsson: K500i, K700, K750, W800i, P800, P900, P910, S700i, T230, T290i, T300, T310, T610, T630, V800, Z1010, Z200. **Mono melodijos tinka:** Nokia: visiems naujiems telefonams. **MP3 tinka:** Nokia: 3220, 3650, 6600, 6230, 6260, 6630, 6670, 7600,7650, 7610, N-Gage. Siemens: SX1, CX65. Sony Ericsson: K700, P900, P910, S700i, P800, Z600.

inpoc

# Sveiki,

Nuo ko čia pradėjus... A, sveikiname su vasara! Nors pradžia ir gana šalta, vis tiek smagu, kad sulaukėme atostogų sezono. Žinoma, atostogos nereiškia, kad mes neleisime žurnalų. Priešingai — kam neteko skaityti praėjusio „PC Klubo" numerio, dabar turėtų žiūrėti į tai, ką laiko savo rankose, labai nustebę :). Kaip ir žadėjome, „PC Klubas" jau gerokai pakeistas. Dabar kitoks logotipas, truputėlį pasikeitė formatas, o daugiausiai pakeitėme patį žurnalo dizainą bei medžiagos išdėstymą. Leiskite trumpai perbėgti per šį „naujos kartos" (dabar labai madingas posakis :)) „PC Klubo" numerį ir pakomentuoti, kas ir kaip.

Šiame puslapyje pateikiame ne tik redakcijos skiltį, bet ir žurnale naudojamų ženklų sąrašą bei trumpus apibūdinimus. Tai PEGI reitingai ir platformų, kurioms skirtas žaidimas, simboliai. Prie kiekvieno išleisto ir apžvelgto žaidimo rasite jo PEGI reitingų simboliukus ir platformų, kurioms jis išleistas, ženklelius. Platformų simboliukus, kurioms planuojamas žaidimas, taip pat dėsime prie anonsuojamų žaidimų. Kitame puslapyje rasite turinį – nusprendėme vienoje vietoje surašyti, kas Jūsų laukia, kad galėtumėte lengviau susiorientuoti.

Šis numeris yra labai specialus ne tik todėl, kad pakeista jo išvaizda, bet ir dėl jo temos. Be abejo, Jūs ją žinote — „E3 2006" parodos įdomiausių žaidimų pristatymas. Kadangi šiemet informacijos kiekiai tiesiog nesuvokiamai dideli, temai paskyrėme vos ne pusę žurnalo, taigi šiame numeryje nerasite visų likusiųjų naujienų skyrelių: praėjusiame numeryje pradėto „Laukiamiausių žaidimų", verslo naujienų, ilgesnių žaidimų anonsų bei trumpų jų pristatymų „News" klube. Jie tikrai niekur nedingo, būsimuose žurnaluose juos būtinai pamatysite, be abejo, atitinkamai pasikeitusius, naujo dizaino.

Po didžiulės temos iškart šokame prie „Mėnesio žaidimo". Čia vėlgi siurprizas — mėnesio žaidimas ne vienas, o du! Pasitaikė labai įdomi ir puiki proga apžvelgti beveik vienu metu pasirodžiusius du naujo tipo „epizodinius" žaidimus iš tų pačių kūrėjų bei leidėjų ir dar besidalinančius tuo pačiu varikliu. Be abejonės, kalbu apie „Half Life 2: Episode One" ir „SiN Episodes: Emergence". „Review" klube recenzijų sukrito taip pat neprastų. Tai jau prasidėjusio Pasaulio futbolo čempionato žaidimas, nauja miestų statybos strategija, tamsusis pirmojo asmens veiksmo nuotykių žaidimas, taktinės šaudyklės atgimimas ir svajingasis nuotykių žaidimas tarp dviejų pasaulių. Klasikoje —pirmoji moderni Antrojo pasaulinio karo šaudyklė, tiksliau — žaidimas su dviem plėtiniais vienoje pakuotėje. Beveik prie kiekvienos apžvalgos rasite papildomos informacijos apie žaidimą, su juo susijusias įdomybes ar šiaip detales, kurias galbūt jums bus įdomu sužinoti. Pamenate, kažkada bandėme šias lenteles dėlioti ir tokia informacija buvo visai teigiamai priimta, tad dabar sugrįžtame prie šios tradicijos ir jos nebemesime. Dar viena detalė — komentarai prie iliustracijų. Stengsimės parinkti kuo įdomesnius kiekvieno žaidimo ekrano paveikslėlius ir juos pakomentuoti.

Po recenzijų keliaujame į „Hardware" klubą, kuris šį kartą labai nedidelis (vis dėl tos temos). Na, o prieš paskutinę linksmesnę informaciją, Jums pristatysiu ir paskutinį naują mūsų skyrelį — „Software" klubą. Dažnai sulaukdavome prašymų papasakoti apie kokią programinę įrangą, tad tai pabandysime padaryti. Skyrelio startui — ne kas kitas, o pačios naujosios „Windows Vista" ir „MS Office 2007" pristatymas Lietuvoje.

Na, o dabar — konkursai! Jų net keletas. Pirmiausia atsakykite į klausimus ir laimėkite „AverMedia PC " TV tiunerį. Be šio, spausdiname miniapžvalgų konkurso pirmojo etapo įdomiausias recenzijas ir prašome balsuoti už labiausiai patikusią. Taip pat tęsiame SMS balsavimų už žaidimus konkursą. Ir dar ne viskas! Labai gerą prizą — didžiulį „Intenso" kompaktinių diskų „keiką" galite laimėti tiesiog atsiuntę mums užpildytą „PC Klubo kuponą", kurį rasite paskutiniame „lengvosios" „PC Klubo versijos" puslapyje (pilnoje versijoje — prieš „CD pristatymą"). Kaip ir seniau, „kuponą" galite mums siųsti elektroniniu paštu: pcmail@hakeris.lt, pcfaq@hakeris.lt ar pcskelbimai@hakeris.lt. Nesvarbu, ką kur siųsite, viską rasime ir atsirinksime. Dėmesio — nuo šiol galima norimą kupono informaciją, atsakymus į klausimus ar pačius klausimus siųsti ir trumpuoju SMS numeriu 1656, įrašius PCK kodą. Taip, lygiai taip pat, kaip ir žaidimų balsavimų konkursui. Rašykite, ką tik norite, mes jau suprasime, į kurį konkursą atsakymą ar kokiam skyreliui klausimą parašėte.

Ufff, rodos, viską paminėjau ir nieko svarbaus nepamiršau. Na, o ką ir pamiršau, viską rasite pervertę žurnalą. Sėkmės skaitant, tikimės šis „PC Klubo" atnaujinimas Jums patiks, o įvairių pastabų ir minčių visuomet laukiame redakcijoje, bet kokiu formatu :). Iki!

**Ričardas Jaščemskas**




| | |
|---|---|
| **Vyr. redaktorius** | Ričardas Jaščemskas |
| **Redaktorius** | Jogintas Visockas |
| **Naujienų redaktorius** | Aleksandras Maslovas |
| **Stilistė** | Giedrė Brazaitytė |
| **Dizaineris — maketuotojas** | Gediminas Lukavičius |

**Redakcija:** Martynas Latušinskas, Vidas Gavelis, Irutė Pupelytė, Gedas Ivanauskas, Vytautas Lukaševičius, Aivaras Isajevas, Dangiras Jakimavičius, Paulius Visockas, Paulius Paskačimas, Vytautas Budreika, Žilvinas Gelžinis, Darius Vasylius, Aurelija Pociūtė.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza".
ISSN 1648-6854
Spausdino AB spaustuvė „Spindulys"
(Gedimino g. 10, 44318 Kaunas).
Užs. Nr. 6.555
Redakcijos tel.: (37) 763 203,
faks.: (37) 764 995.

Dėl reklamos žurnale kreiptis:
Stasys Švabas
mob.tel.: +370 614 16659,
tel.: +370 5 210 1520
faks.: +370 5 210 1521.
El. paštas: stasys@upg.lt

**Redakcijos nuomonė nebūtinai sutampa su tekstų autorių nuomone.**

## Pegi reitingai

 **Žiaurumas** – žaidime yra vaizduojamas žiaurumas

 **Necenzūrinė kalba** – žaidime vartojami necenzūriniai žodžiai

 **Baimė** – žaidimas gali įbauginti vaikus

 **Seksas** – žaidime vaizduojamas nuogumas ir / arba seksualinis elgesys arba seksualinės užuominos.

 **Narkotikai** – žaidime yra vaizduojami arba minimi narkotikai

 **Diskriminacija** – žaidime yra užuominų arba medžiagos, galinčios paskatinti diskriminaciją.

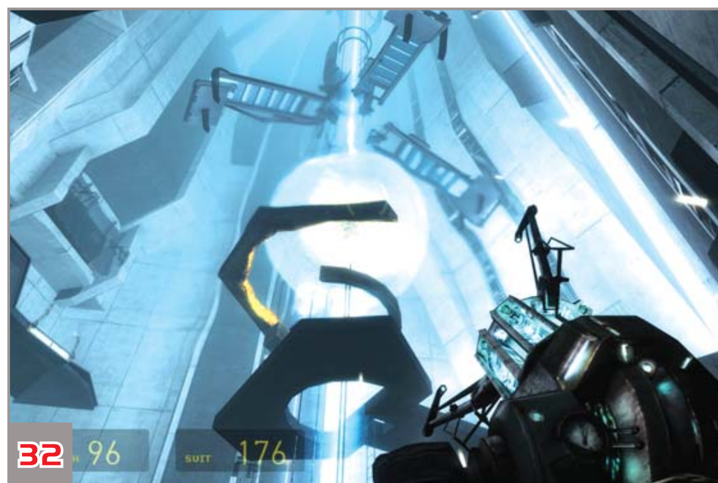
## Žaidimų platformos

PC DVD-ROM – Asmeninis Kompiuteris
PS2 – Sony PlayStation 2
XBOX – Microsoft Xbox
– Nintendo GameCube
PS3 – PlayStation 3
– Microsoft Xbox 360
Wii – Nintendo Wii

# Turinys 06 06














# Dėmesio!

## Skelbiame naują vasaros konkursą!




Atsakyk į 5 klausimus. Iš teisingų atsakymų raidelių sudėliok žodį. Įrašyk jį į kuponą ir siųsk mums paštu arba SMS 1656 įrašęs PCK.

**Laimėk „AverMedia" kompiuterinį TV tiunerį su FM radiju AverTV Go 007 FM Plius.**

Žiūrėk televizijos transliacijas savo PC!

KLAUSIMAI:

1. Pirmoji viešai paskelbta TV transliacija 1927 metais surengta:
D — JAV
E — Anglijoje
F — Prancūzijoje

2. Pirmąjį spalvotą televizorių 1940 metais išrado:
M — vokietis
L — meksikietis
N — italas

3. 2006 metais Pasaulio futbolo čempionato finalinės varžybos įvyks:
P — Liepos 8– ąją dieną
O — Liepos 9 – ąją dieną
Q — Liepos 7– ąją dieną

4. „AverMedia" štabas yra:
R — Taivane
S — Malaizijoje
T — Singapūre

5. Ką atlieka „Avermedia" tiuneriuose „time shift" funkcija?
U — Prasuka transliuojamą vaizdą į priekį.
V — Atsuka vaizdą atgal.
W — Įrašo transliuojamą vaizdą į kietąjį diską, kad vėliau galėtumėte peržiūrėti.







* Atsakymus į šiuos klausimus galima rasti pasiknaisiojus po interneto svetaines www.aver.com ir www.wikipedia.org ar www.faqfarm.com. Na, ir žiūrint futbolo čempionato transliacijas per LTV ;).

# E3 2006















**Šiais metais gegužės pradžioje Los Andžele, JAV praūžusi E3 paroda tapo didžiausia istorijoje. Susirinko tiesiog milžiniškas kiekis žaidimų kūrėjų ir leidėjų, kurie pristatė tūkstančius naujų žaidimų įvairioms platformoms. Norėdami papasakoti apie kuo daugiau pačių įdomiausių ir daugiausiai žadančių šiemetinės E3 žaidimų, temai skyrėme beveik pusę „PC Klubo“ žurnalo! Taigi pasiruoškite — štai, ką mes ir jūs žaisime šiais ir kitais metais!**

# Supreme Commander

www.supremecommander.com
**PLAFTORMA** PC DVD
**ŽANRAS** realaus laiko sci-fi strategija
**KŪRĖJAS** Gas Powered Games (www.gaspowered.com)
**LEIDĖJAS** THQ (www.thq.com)
**PASIRODYMO DATA** 2007 pradžia
**SĄSAJOS** Netiesioginis Total Annihilation tęsinys.
**YPATYBĖS** Milžiniški žemėlapiai, fizikiniai kovos ypatybių parametrai, trys galingos rasės.

**1997–aisiais žaidimų dizaineris Krisas Teiloras (Chris Taylor) padėjo sukurti „Total Annihilation" — žaidimą, kuris tapo viena puikiausių visų laikų startegijų. Tačiau šis žaidimas susilaukė tik vieno plėtinio ir daugiau jokių atnaujinimų šiam didingam žaidimui nebuvo. Iki dabar, kada Teiloras su savo kompanija „Gas Powered Games" kuria žaidimą „Supreme Commander", strateginį „saldainiuką", kuris pristatomas kaip „dvasinis Total Annihilation paveldėtojas". Ir iš tiesų iš to, ką kūrėjai jau yra paskelbę ir pateikę, mūsų laukia išties milžiniškas ir savitas strateginio žaidimo pasaulis.**

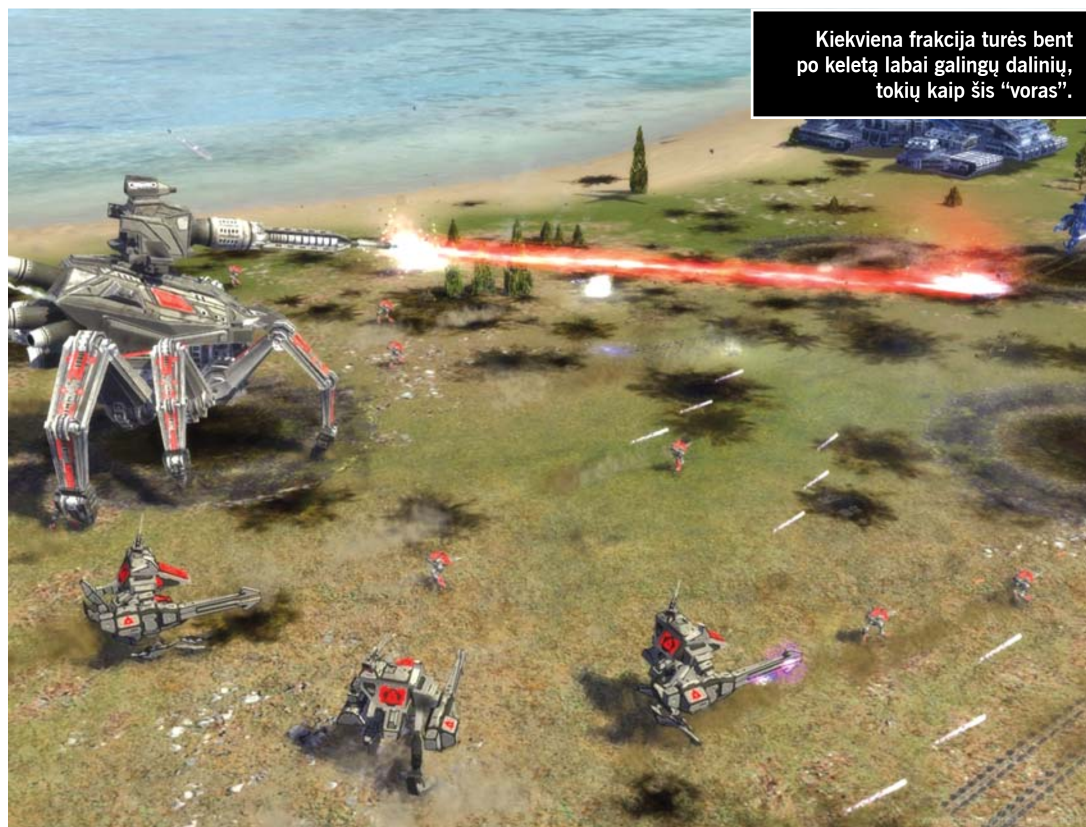
„Supreme Commander" veiksmas vyksta ateityje, čia žmonija susiskaidžiusi į tris kariaujančias frakcijas. Jungtinė Žemės Federacija, ko gero, labiausiai įprasta ir pažįstama rasė, įprasti žmonės su pažangiom ateities karinėmis technologijomis. Cybran — modifikuoti žmonės, į kurių smegenis implantuotos mikroschemos. Jie naudoja įvairius vaikštančius robotus ir kitokią „cyberpunk" stiliaus techniką. Trečioji frakcija — Aeon — žmonės, sugebėję perprasti ir pritaikyti ateivių technologijas, tikintys, kad jie yra naujoji rasė, turinti išnaikinti likusias. Pastaroji yra kol kas mažiausiai atskleista rasė.

Strateginis žaidimas, turintis tik tris rases šiais laikais, žinoma, nieko nenustebintų. Tačiau „Supreme Commander" išsiskiria tuo, kaip tos rasės tarpusavyje kaunasi. Pats Krisas Teiloras yra istorijos mėgėjas ir apie strateginius žaidimus, vaizduojančius tikrovėje įvykusius karus, turi nelabai gerą nuomonę. Jo manymu, žanras pateikiamas per siaurai, kovos laukai neatrodo tikroviški dėl neteisingo dydžio jausmo. Ir šia prasme jis teisus, nes absoliučioje daugumoje žaidimų turime tiesiog kelias priešų bazes skirtinguose žemėlapio kampuose, o atstumai ir laikas nežaidžia tokio reikšmingo vaidmens, kaip yra tikrovėje. „Supreme Commander" yra priešingas — čia atstumai ir laikas yra kertiniai elementai. Žaidimo žemėlapiai yra tiesiog nesuvokiamai milžiniški ir juose vienu metu gali vykti keletas didžiulių mūšių, kuriems vadovaujate strategine prasme, o ne taktine, kaip kad, Kriso nuomone, būna daugumoje starteginių žaidimų.

Išklausius Kriso argumentus, galima pagalvoti, kad jis planuoja labai sudėtingą valdymo prasme karinį žaidimą, tačiau taip nėra. Pati mechanika yra kaip įprastuose strateginiuose žaidimuose, tik daug didesnio masto. Kaip įprasta, čia turėsite rinkti resursus ir statyti bazes, kad išlaikytumėte dideles armijas. Resursai žaidime bus tik du — masė ir energija. Be bazės svarbus bus ir mobilus valdymo padalinys — didžiulis robotas, pavadintas būtent „Supreme Commander". Mikrovaldymo našta bus nuimta, nes daugelį procesų bus galima paleisti veikti automatiškai.

Kova „Supreme Commander" žaidime bus ypač tikroviška ir nenuspėjama. Žaidimas nebesinaudos tradicine „popierius–žirklės–akmuo" sistema, nuspręsdamas, kuris dalinys prieš kurį laimi. Įtakos pergalei ir dalinių elgesiui turės įvairūs fizikiniai dėsniai, pavyzdžiui, tankų vamzdžių pasukimo greitis ar kulkų trajektorijos.

Tai tik keletas paskelbtų faktų iš būsimojo netiesioginio „Total Annihilation" atgimimo. Iki jo pasirodymo dar daug laiko ir dar ne kartą sugrįšime.



Kiekviena frakcija turės bent po keletą labai galingų dalinių, tokių kaip šis "voras".



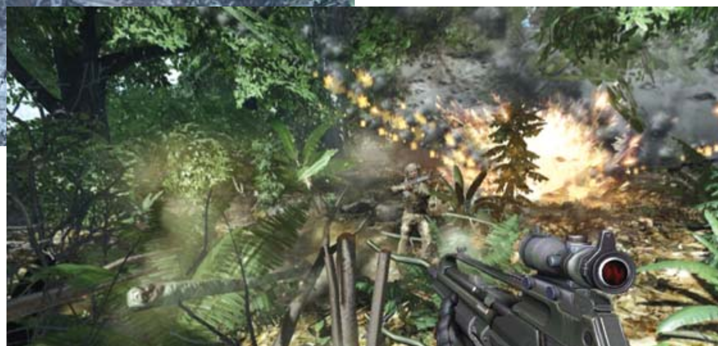
Žaidimo mūšiai vyks ne tik atvirame kosmose, bet ir ant žemės bei jūroje.

# Crysis

www.crysis–game.com
PLAFTORMA PC DVD-ROM
ŽANRAS sci–fi FPS
KŪRĖJAS Crytek (www.crytek.com)
LEIDĖJAS EA Games (www.ea.com)
PASIRODYMO DATA 2007 pradžia
SĄSAJOS Naujas Far Cry kūrėjų darbas.
YPATYBĖS Naujos kartos grafika, veikėjo galių sustiprinimas, užšaldymo technologijos.



Kovojant džiunglėse kulkos drasKys medžių lapus ir netgi galės nuplėšti pačius medžius. Pasak kūrėjų, būtent šioms idėjoms juos įkvėpė scena iš filmo „Grobuonis“, kur vienas iš komandosų grandininiu ginklu tiesiog nupjauna gabalą džiunglių.



Į ledą sukaustytas tropikų pasaulis su pačiais į jį įsibrovusiais kariais. Štai tokių vaizdų žaidimuose dar niekada nematėme.

**Vokiečiai „Crytek“, praradę teises į savo sukurtą „Far Cry“ frančizę, nesėdi rankų sudėję, o imasi visiškai naujos ir dar labiau stulbinančios pirmojo asmens šaudyklės. „Crysis“ buvo ko gero vienas iš labiausiai apdovanotų ir pripažintų E3 parodos dalyvių, susilaukęs daug dėmesio ir ovacijų dėl savo neįtikėtinos grafikos, aiškiai parodančios, kaip atrodys žaidimai ateityje.**

„Crysis“ daug labiau akcentuos istoriją, nei „Far Cry“ žaidimas, kurį buvo galima pavadinti „technine Crytek variklio demonstracija“. Žaidimo veiksmas bus padalintas į tris aktus. Pirmame akte atsidursime tolimoje tropinėje Ramiojo vandenyno saloje, kur nukrito paslaptingas asteroidas ir prasidėjo keisti dalykai. Deja, mes su JAV karinėmis pajėgomis nespėjame atvykti pirmi ir teritoriją jau užėmė Šiaurės Korėjos kariai. Taigi reikia tikėtis intensyvių kovų džiunglėse prieš Šiaurės korėjiečius.

Vėliau, kaip jau rašėme žurnale, dėl ateivių technologijų sala pradeda tiesiog šalti ir virsti lediniu rojumi — būtent šie vaizdai labiausiai sužavi visus, kurie pamato „Crysis“ demonstracijas. Čia gausime ir keletą šaldymo principais veikiančių ateiviškų ginklų, ir susidursime su aibe naujų jau nežmogiškų priešų.

Trečiasis žaidimo aktas iki šiol laikomas paslaptyje, kur vyks jo veiksmas, ir ką turėsime daryti — nenuspėjama. Tačiau kilti nuostabai pakanka ir pirmų dviejų. „Crysis“ palaikys tiek dabartinę „DirectX 9“, tiek ir būsimąją „DirectX 10“ versijas, tad nebus būtina įsigyti naujųjų „Windows Vista“, kad galėtumėte jį žaisti. Nebent norėsite iš žaidimo grafikos išspausti maksimumą.

Pats „Crysis“ „geimplėjus“ taip pat nežada būti vienareikšmis ir tiesmukiškas. Galima bus naudoti slaptumą ir mažiau veltis į žudynes. Taip pat dėl specialaus veikėjo nanokostiumo teks dažnai priimti taktinius sprendimus. Reikės paskirstyti kostiumo energiją į skritingas sritis ir taip suteikti veikėjui daugiau greičio ar jėgos. Tokiu būdu, priklausomai nuo žaidėjo tipo ir nuo situacijos, bus galima laviruoti ir skirtingai įveikti vienokio ar kitokio tipo priešus.

# Gothic 3

www.gothic3.com
PLAFTORMA PC DVD-ROM
ŽANRAS trečiojo asmens RPG
KŪRĖJAS Piranha Bytes (www.piranha-bytes.com)
LEIDĖJAS JoWooD Productions (www.jowood.com)
PASIRODYMO DATA 2006 rugsėjis
SĄSAJOS Gothic serijos tęsinys.
YPATYBĖS Didžiuliai plotai, skirtingos gyventojų grupės, paprastas ir patogus valdymas.



Su savo didžiuliais plotais, apsodintais tankiais miškais ir apgyvendintais fantastiškais gyvūnais, „Gothic 3“ atrodo išties įspūdingai. Ar sugebės jis pranokti „TES IV: Oblivion“?

**Pirmiausia reikia paminėti žaidimo pasaulio dydį. Patys kūrėjai iš „Piranha Bytes“ įvertina jo plotą taip: paimkite visą „Gothic 2“ pasaulį kartu su dviem jo papildymais ir padauginkite iš trijų! Turbūt tai netgi daugiau už vaizdingas neseniai pasirodžiusio „The Elder Scrolls IV: Oblivion“ lokacijas.**

Stambių miestų šiame pasaulyje bus 12, dar kelios dešimtys nedidelių kaimelių, taigi tikrai turėsime ką veikti. Visi „Gothic 3“ pasaulio gyventojai bus paskirstyti į 6 frakcijas, kurių kiekviena turės savo individualų požiūrį į likusias. Žmonės, aišku, nepakenčia orkų, tačiau draugauja su nykštukais. Ir šiuos tarpusavio santykių ypatumus reikės įvertinti atliekant „kvestus“ ar norint pasiekti savo tikslo.

Daugelio gerbėjų džiaugsmui bus supaprastinta valdymo schema. Ji bus panašesnė į jau minėtą „The Elder Scrolls IV: Oblivion“: dešinysis pelytės klavišas atsakingas už bloką, o kairysis — už smūgį arba šūvį. O specialiai mazochistams, atleiskite, tiems, kuriems patiko ankstesnių dalių valdymas, kūrėjai pažadėjo palikti jo įjungimo galimybę.

Dėl žaidimo grafikos taip pat neverta nerimauti. Štai vieno žaidimo dizainerio kalbos, sakytos parodos metu, citata: „Jeigu antroje „Gothic“ dalyje vidutinis monstro modelis turėjo 1200 poligonų, tai dabar jų skaičius išaugo lygiai 10 kartų. Veikėjų modeliams „Gothic 3“ žaidime skirta vidutiniškai 12000 – 13000 poligonų“.

Už masyvų gražių miškų realizavimą bus atsakinga vis labiau populiarėjanti „SpeedTreeRT“ technologija, kuri yra naudojama ir „Unreal Tournament 2007“. Ji leidžia kurti miškus ne rankiniu būdu, o automatiškai. Kūrėjai privalo tik nurodyti kai kuriuos parametrus, o paskui protingas algoritmas sugeneruos reikiamas medžių rūšis ir savarankiškai tuos medžius sudėlios. Tiesa, paskui vis vien reikės papildomo rankinio apdorojimo. Tuos, kurių nedomina visos techninės smulkmenos, tiesiog kviečiame pasižiūrėti į paveiksliukus. Įspūdinga, tiesa?

Tačiau būtina pažymėti, kad vaikinai iš „Piranha Bytes“, kaip ir jų kolegos iš „Blizzard Entertaiment“, irgi yra baisūs mėgėjai nukelti pasirodymą. Turbūt pamenate, kiek kartu buvo nukeliamas „Gothic 2“... Trečiosios dalies pasirodymas iš pradžių buvo planuojamas 2005 metų pradžioje, o dabar grafoje „Pasirodymo data“ matome „rugsėjis“. Ar suspės?

# Enemy Territory: Quake Wars

www.enemyterritory.com
**PLAFTORMA** PC DVD-ROM
**ŽANRAS** daugelio žaidėjų FPS
**KŪRĖJAS** Splash Damage (www.splashdamage.com) ir id Software (www.idsoftware.com)
**LEIDĖJAS** Activision (www.activision.com)
**PASIRODYMO DATA** 2006 rugsėjis
**SĄSAJOS** Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory tęsinys, vykstantis Quake visatoje.
**YPATYBĖS** Daugelio žaidėjų kovos su atskirais tikslais, vieno žaidėjo režimas, karinės technikos įvairovė.

**Ši šaudyklė turėtų tapti pagrindiniu „Unreal Tournament 2007“ konkurentu, taip pat, kaip anksčiau priešinosi „Quake III: Arena“ ir pirmasis „Unreal Tournament“. Pasitikite „Enemy Territory: Quake Wars” — naujos kartos tinklinę šaudyklę iš Džono Karmako ir Co.**



**„Quake Wars“ veiksmas vyksta iškart po „Quake II“ serijos, prieš įsiveržiant Strogg'ams į Žemę. Toks kontekstas kūrėjams suteikia daug laisvės ir galimybių ruošti įdomius kovų scenarijus.**

Žaidimas bus skirtas kautynėms tarp žmonijos rasės ir pusiau robotų iš Stroggos planetos, su kuriais jau kovojome „Quake 4“ perėjimo metu. „Geimplėjus“ bus kuriamas kiek kitokiu principu, negu minėtame UT2007. Kiekviena kariaujanti pusė turės penkias skirtingas karių klases, kurių kiekvienai bus prieinamos tik tam tikros ginklų rūšys. Komandos sudėtyje turbūt bus po vieną kiekvienos klasės kovotoją, nors kol kas tai — tik mūsų spėlionė. Aišku, bus ir valdomų technikos modelių. Ir bendras jų skaičius privers nustebti net patyrusius žaidėjus — žaidimas pasiūlys 40 modelių pasirinkimą, tarp kurių — džipai, tankai, sraigtasparniai, šarvuoti automobiliai ir dar daugybė iki šiol neregėtų mašinų. Sutikite, kad įspūdinga.

Žaidimo tikslas nėra tik banalus siekis nušauti priešo komandos žaidėjus. Mums teks kurti bazes, užgrobti stacionarius ginklus arba tiesiog „atlaikyti“ kontrolinius taškus. Greičiausiai čia kūrėjai turi omeny kelis skirtingus „geimplėjaus“ režimus; galima pasakyti, kad tikrai bus klasikiniai „Deathmatch“, „Team Deathmatch“ ir „Capture The Flag“. Visa kita visiškai nepanašu į tą, ką matėme ankstesniuose „id Software“ žaidimuose.



Žaidime bus ir vieno žaidėjo režimas, kuriame rasime misijų įvairioms veikėjų klasėms bei treniruotės režimą naujokams. Jei kalbėtume apie tinklinį komandinį režimą, tai čia mums žadama unikali apdovanojimų ir laipsnių sistema: tiek komandoms, tiek ir atskiriems žaidėjams. Visa informacija bus saugoma oficialiuose žaidimų serveriuose ir bus prieinama visiems norintiems.

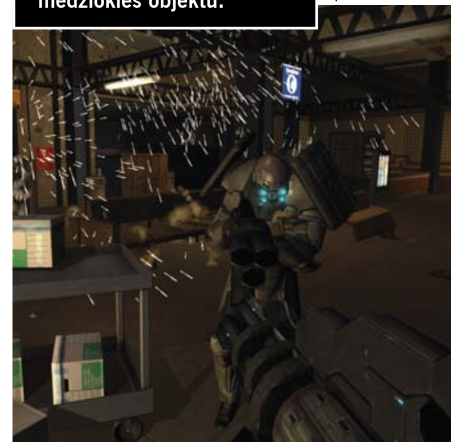
Čia pasakyti kažką naujo apie grafiką yra gana sunku. Žaidimas veikia pagerintu „Doom 3“ varikliuku, kuris, sprendžiant iš paveiksliukų, pagaliau susidraugavo su didelėmis atviromis erdvėmis. Tam kūrėjams teko „prisukti“ prie jo „renderingo“ technologiją su daug žadančiu pavadinimu „MegaTexture“; pastaroji sukurta specialiai „Enemy Territory: Quake Wars“. Žaidimo erdvę sudarys ne kelios dešimtys mažų tekstūrų, tačiau ji bus padengta viena vienintele ir labai didele. Tai nė kiek nenusileis „Unreal“ frančizės vaizdams ir šiek tiek sumažins sistemos našumą.

# F.E.A.R. Extraction Point

www.whatisfear.com
**PLAFTORMA** PC DVD-ROM
**ŽANRAS** FPS
**KŪRĖJAS** TimeGate Studios (www.timegate.com)
**LEIDĖJAS** Vivendi Games (www.vugames.com)
**PASIRODYMO DATA** 2006 ruduo
**SĄSAJOS** F.E.A.R. papildymas.
**YPATYBĖS** Nauja teritorija, ginklai, priešai.

Nors jau anonsuota antroji F.E.A.R. dalis, kompanija „Vivendi Games“ pristatė ir „F.E.A.R. Extraction Point“ — pirmąjį papildymą aukštų technologijų šaudyklei iš kompanijos „Monolith Productions“. Specialios paskirties smogikų grupės (b.a.i.s.i.u. pavadinimu) paslaptingi nuotykiai bus pratęsti nuo tos pačios vietos, kur pasibaigė originalusis žaidimas. Kovotojams vėl teks susitikti su siaubinga mergaite Alma ir jos paranormaliais pakalikais — šį kartą sugriauto miesto griuvėsiuose. Čia žaidėjų laukia ne tik firminė nerimo kupina atmosfera ir sprogstamasis veiksmo mišinys, bet ir naujos lokacijos, ginklai, priešai. „Extraction Point“ kuria „TimeGate Studios“ komanda („Kohan“, „Axis & Allies“ frančizės), bendradarbiaujanti su jau minėta „Monolith Productions“. Išskirtinai PC platformai projektas pasirodys šių metų rudenį.

**Originaliajame žaidime ieškojote ir medžiojote klonų vadovą Pakstoną, papildyme pats tampate taikiniu ir medžioklės objektu.**



# Star Trek Legacy

startrek.bethsoft.com
**PLAFTORMA** PC DVD
**ŽANRAS** kosminė strategija
**KŪRĖJAS** Mad Doc Sotfware (www.maddocsotware.com)
**LEIDĖJAS** Bethesda Softworks (www.bethsoft.com)
**PASIRODYMO DATA** 2007 pradžia
**SĄSAJOS** Pagal „Star Trek“ TV serialą.
**YPATYBĖS** Didžiulė „Žvaigždžių kelių“ visata, pavienių laivų ir eskadrilių valdymas.

**„Žvaigždžių kelių“ TV serialas, kuris šiemet švęs jau 40 metų jubiliejų, gana seniai naudotas žaidimų pasaulyje. Dėl frančizės licencijų buvo kilę visokių nesusipratimų, keitėsi savininkai ir kompanijos, žaidimai buvo anonsuojami ir atšaukinėjami, dėl nesutarimų net kreiptasi į teismus. Tačiau dabar, po ilgos metų pertraukos, „Star Trek“ į žaidimų pasaulį sugrįš su nauja jėga.**

Pagrindo viltims suteikia naujosios kosminės strategijos „Star Trek Legacy“ leidėjai —„ Bethesda Softworks“, garsiosios „The Elder Scrolls“ serijos krikštatėviai. „Legacy“ padengs visas „Star Trek“ eras, jame bus visi per ilgametį TV serialą parodyti kosminiai laivai su pačiu „Enterprise“ priešakyje. Kiekvienas laivas kuriamas labai skrupulingai ir detaliai, tad galima tikėtis tobulo panašumo į televizijos originalus.

„Legacy“ žaidime bus galima rinktis vieną iš keturių frakcijų: Federaciją, Klingonus, Romulanus ir Borg. Nors čia ir bus įmanoma valdyti pavienius laivus, „Legacy“ esmė yra vadovavimas didesnėms kosminėms pajėgoms. Kova nėra aštri ir greita, veikiau tai vangesni, tačiau didingi mūšiai, kaip ir turėtų būti su tokio dydžio kosminiais laivais. Ginklus galima modeliuoti įvairiai, o laivo energijos rezervus paskirstyti skydams, varikliams ar ginklams.

**Žaidžiant bus galima gauti komandinių taškų, kuriuos naudosime laivų tobulinimams ar naujų galingesnių aparatų įsigijimui.**



# Medieval 2: Total War

**Žaidime bus daugiau nei 250 unikalių karinių vienetų, kurių kiekvienas turės specialias savybes.**



www.totalwar.com
**PLAFTORMA** PC DVD
**ŽANRAS** istorinė strategija
**KŪRĖJAS** Creative Assembly (www.creative-assembly.co.uk)
**LEIDĖJAS** Sega (www.sega.com)
**PASIRODYMO DATA** 2006 lapkritis
**SĄSAJOS** Medieval: Total War tęsinys.
**YPATYBĖS** „Dvigubas“ ėjimų ir realaus laiko strategijų žaidimas, viduramžių šalių valdymas, karinių vienetų įvairovė

**„Total War“ serija susilauks jau ketvirto pasirodymo. Iš senosios Romos „Total War“ vėl keliauja į viduramžius ir „Medieval 2“ žaidime žaidėjams leidžia vadovauti vienai iš daugiau nei dvidešimties to meto šalių. Tikslas aiškus — užvaldyti Europą ir netgi Amerikos žemynus. Kaip ir ankstesnieji serijos žaidimai, „Medieval 2“ bus žaidžiamas dviem skirtingais lygiais. Ėjimų strategijos žemėlapyje spręsite, kaip kurti ir vystyti savo armijas bei kurias šalis pulti. Tuomet, susidūrus armijoms, žaidimas persijungs į realaus laiko mūšį, kuriame jau tiesiogiai valdysite savo karius.**

Nors pati „Total War“ serijos idėja naujame žaidime ir nesikeičia, kūrėjai žada pateikti nemažai smulkesnių pokyčių ir patobulinimų. Pirmiausia komanda stengėsi pertvarkyti mūšių variklį ir atsikratyti „Rome: Total War“ problemos — „klonuotų karių“ armijų. Žymiai padidintas detalių kiekis dabar jau leidžia sukurti gan skirtingus karius, o kovų animacijas — žmogiškas ir tikroviškas. Taip pat žadamas patobulinti ir dirbtinis intelektas. DI dabar geriau mokės išnaudoti mūšių aplinkas siekdami apsisaugoti nuo jūsų puolimų ir jus apsupti.

Strateginis žemėlapis irgi šiek tiek keičiamas. Be kosmetinių išvaizdos pakeitimų sukurta nauja ekonomikos sistema, kurioje kiekvienai savo provincijų reikia parinkti tam tikrą vaidmenį. Miestų ir pilių statymas labai pagreitina ekonominį ar karinį provincijos gyvenimą. Ypač didelis dėmesys skirtas armijų kūrimui: dabar nereikės ilgai kankintis ir laukti dešimtmečius, kol surinksite reikiamą armiją. Iš visiškai taikios šalies tapti visiškai pasirengusia karine galima vos per kelerius metus.

Nors žaidimas ir turi pasirodyti šių metų pabaigoje, kūrėjai dar neskuba atskleisti visų detalių, tad apie „Medieval 2“ dar tikrai papasakosime.

# Dark Messiah Of Might & Magic

www.mightandmagic.com/us/darkmessiah/teaser
PLAFTORMA PC DVD
ŽANRAS fantasy veiksmo / RPG
KŪRĖJAS Arkane Studios (www.arkane-studios.com) ir Kuju Entertainment (www.kuju.com)
LEIDĖJAS Ubisoft Entertainment (www.ubi.com)
PASIRODYMO DATA 2006 rugsėjis
SĄSAJOS Might and Magic visata.
YPATYBĖS Source variklis, skirtingas misijų atlikimo būdas, ginklų ir magijos kombinavimas.

**Šis žaidimas bus kažkada garsios frančizės, kuri priklausė jau bankrutavusiai kompanijai „3DO", tęsinys. Frančizė, perduota į kūrėjų iš „Arkane Studios" rankas, atgavo antrą gyvenimą. Kas iš to išeis — galutinai sužinosime rudenį. Na, o kol kas pateiksime keletą labai įdomių dalykų iš E3.**

Pirma verta pasakyti, kad žaidimas naudos vieną geriausių šiuolaikiškų grafinių varikliukų — „Source Engine". Tą patį, kurio pagrindu sukurti „Half Life 2", „Vampire: The Masquerade – Bloodlines", „Sin Episodes" ir dar keli įspūdingi žaidimai. Vienas pagrindinių šio varikliuko pranašumų — kokybiška veido animacija. Nors tai yra ne tiek varikliuko, kiek jo galimybes išnaudojančių animatorių nuopelnas, bet, nepaisant to, marmūzės iš „Dark Messiah Of Might & Magic" turėtų tapti vienomis įsimintiniausių.

Iš karto sudėliokime visus taškus ant „i": „Dark Messiah Of Might & Magic" — tai nėra „Oblivion". Šie žaidimai neturi nieko bendro. Jeigu „Oblivion" yra akivaizdi RPG su kai kuriais veiksmo elementais, tai „Dark Messiah Of Might & Magic" priešingai — pirmojo asmens veiksmas su RPG elementais. Be to, čia nebus milžiniškos erdvės, vietoj jos — vientisa siužetinė linija. Tegul kreiva, su nuokrypiais, tačiau vistiek linija. Patirties taškai bus skiriami vien tik už „kvestų" atlikimą. Juos bus įmanoma naudoti kelioms bazinėms charakteristikoms pagerinti bei naujiems burtams išmokti.

Jeigu abstrahuotume RPG komponentus, tai tuomet šis žaidimas vienodai sėkmingai primena „Thief" frančizę ir „slasher'į" „Rune". Priklausomai nuo žaidėjo stiliaus, tas pačias misijas bus galima atlikti visiškai skirtingai: arba tyliai sėlinti už sargų nugarų ir vogti tai, kas netinkamai padėta, arba nušluoti viską nuo kelio, žudant kiekvieną pasitaikiusįjį. Bus ir įdomesnių galimybių, atsirandančių po ginklų ir magijos kombinavimo. Kaip pavyzdį imkime užšaldymo burtą: iš pradžių galima sušaldyti priešą ir paskui sudaužyti jį į gabaliukus vienu kardo smūgiu, arba galima burtais sumeistrauti plikledį ir priversti nevykėlį jus vytis. Suprantama, galimybė nukristi žiopliui žymiai padidėja. Jis gali netgi užsimušti. Šis pavyzdys nėra vienintelis, tačiau visų kortų kūrėjai kol kas neatskleidžia. Ir teisingai. Rudenį mūsų laukia daugybė malonių staigmenų.


Įspūdingi aplinkai jautrūs judesiai ir animacijos lems brutalią Dark Messiah kovą.

# ParaWorld

www.paraworld.com
PLAFTORMA PC DVD
ŽANRAS fantasy strategija
KŪRĖJAS SEK (www.sek–ost.de)
LEIDĖJAS Deep Silver (www.deepsilver.com)
PASIRODYMO DATA 2006–08–25
SĄSAJOS Matematikas Čarlzas Bebidžas, tik neaišku kodėl...
YPATYBĖS Dinozaurai visur, galingas grafinis variklis, tradicinė RTS mechanika.

**Šio žaidimo esmė nuo pat jo anonso pradžios, paskelbtos 2000 metais, išliko nepakitusi. Jeigu trumpai — tai „strategija apie dinozaurus", o štai siužetas gali šiek tiek šokiruoti.**

Viskas prasidėjo nuo tada, kai britų mokslininkas vardu Čarlzas Bebidžas atrado paralelinį pasaulį, kuris nuo mūsiškio beveik niekuo nesiskiria, išskyrus tai, kad jame neįvyko kelių svarbių istorinių įvykių — nebuvo ledynmečio, karų ir t.t. Dinozaurai šiame pasaulyje nenumirė, o gyvena kartu su žmonėmis ir padeda jiems įvairiausiose gyvenimo srityse — nuo žemdirbystės iki kariavimo. „O kas gi čia šokiruojančio?" — paklausite jūs. Šiaip nieko ypatingo, nebent tik tai, kad Čarlzas Bebidžas — realiai egzistavęs žmogus, kuris buvo ne paralelinių pasaulių išradėjas, o plačiai žinomas matematikas. Bet tiek to.

Žaidime bus pristatytos trys visiškai skirtingos rasės, tarp kurių skirtumai bus žymesni negu „StarCraft'e". Viskas čia kuriama dinozaurų dėka. Šiame žaidime jie pakeičia patrankas, tankus, resursus renkančias mašinas ir daugelį kitų dalykų. Gerai, kad bent pastatai atrodo įprastai, o ne pastatyti iš... dinozaurų.

Apskritai kūrėjai teigia, kad „ParaWorld" neketina „išradinėti dviračio" (kaip tą padarė „Age Of Empires III" su „Native Town" koncepcija), o bus visai tradicinė RTS. Tiesa, čia pat priduria: „kurios grafika aplenks daugelį šaudyklių". Įdomu ir tai, kad kiekviena kariaujanti pusė turės savitą architektūrinį stilių. Taigi žaidėjas be vargo galės atskirti vienos rasės gyvenvietę nuo dvejų kitų, net jeigu jis žaidžia pirmą kartą. Paveiksliukai irgi labai džiugina ir suteikia vilties.

Savos gamybos varikliukas SEK landšaftus piešo ne ką blogiau už „Far Cry", o apšvietimo efektai kažkuo primena pirmuosius „Neverwinter Nights 2" paveiksliukus. Vienu žodžiu, žaidimas turėtų būti labai kokybiškas. Belieka tik sulaukti rugpjūčio, kai jis pasirodys ant mūsų parduotuvių prekystalių.


Be dinozaurų, „Paraworld" išsiskirs įdomia armijos valdymo ypatybe. Už nukautus priešus gausite kaukoles, ir už jas kelsite norimo dalinio rangą. Kuo aukštesnis rangas, tuo mažiau dalinių gali jį turėti, tad teks stipriai pagalvoti prieš pasirenkant.

# Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent



„Double Agent" žada būti pačiu dinamiškiausiu serijos žaidimu. Kaskart bandant misiją, priešai išsidėsto vis kitaip ir atsitinka skirtingi dalykai, o žaidėjui paruošta aibė galimybių pasiekti tikslą.

splintercell.uk.ubi.com/bewaresamfisher
**PLAFTORMA** PC PS2 X GC PS3
**ŽANRAS** „stealth" veiksmo
**KŪRĖJAS** Ubisoft Montreal (www.ubisoft.ca) ir Ubisoft Annecy (www.ubisoft.fr)
**LEIDĖJAS** Ubisoft Entertainment (www.ubi.com)
**PASIRODYMO DATA** 2006 rugsėjis
**SĄSAJOS** Splinter Cell serijos tęsinys, rašytojo Tom Clancy romanai.
**YPATYBĖS** Dvigubas herojaus vaidmuo, DI porininkas, siužetą įtakojantys sprendimai.

**Ketvirtoji „stealth" frančizės „Splinter Cell" dalis dar iki oficialaus anonso pažadėjo nustebinti žaidėjus įdomiu siužetu ir, turime pripažinti, jai tai pavyko. Po trečiosios dalies („Splinter Cell: Chaos Theory") įvykių amerikiečių superagentui Semui Fišeriui sekėsi prastokai. Keistu būdu miršta jo duktė, patį Semą atleidžia iš darbo „gimtojoje" organizacijoje, todėl šis visiškai sukvailioja ir tampa nusikaltėlių grupuotės dalyviu.**

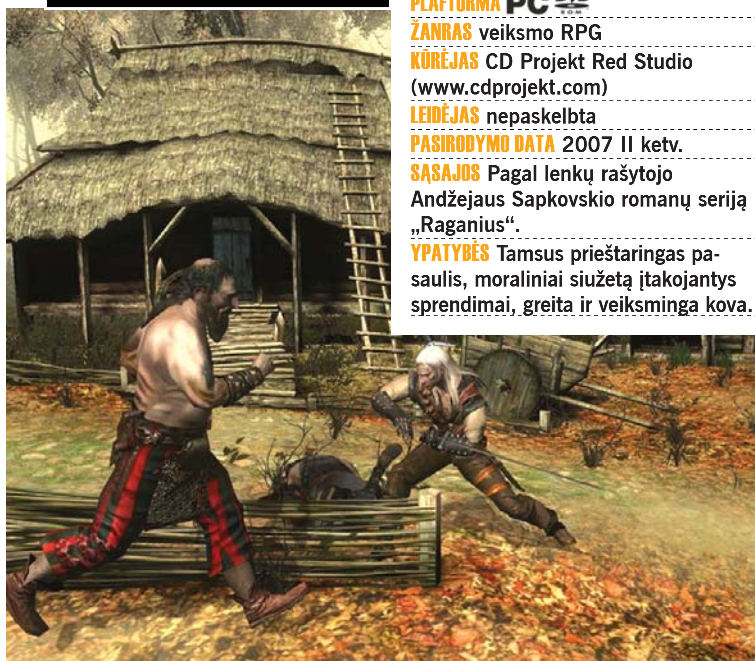
Žaidimas prasidės kalėjime, į kurį Fišeris pateko po neilgos savo „naujo gyvenimo" atkarpos. Jau pačioje pirmojoje misijoje jam reikės pabėgti iš to kalėjimo. Kartu pabėgęs draugas įtraukia herojų į dar vieną kriminalinę struktūrą, kurioje Semas dėl savo senų įgūdžių tampa labai naudingu žmogumi. Tuo pačiu metu Semą suranda slapta kompanija, kuriai jis darbavosi ankstesnėse žaidimo dalyse. Taigi naujo žaidimo kiekviena misija turės minimum du visiškai priešingus tikslus. Herojui reikės ne tik nesuteikti pagrindo abejonėms veikiant išvien su teroristais, tačiau ir neleisti jiems įgyvendinti jų tikslų vardan savo „žvaigždėtai–juostuotos" tėvynės.

Kol kas sunku pasakyti, kaip visa tai bus realizuojama. Tiksliai žinome, kad kai kurias misijas atlikinėsime kartu su virtualiu porininku; pagrindiniam veikėjui teks aplankyti Aliaską, Sibirą ir net Australiją.

Žaidimo grafiniam varikliukui bus panaudotas ankstesnis, dar du kartus patobulintas antrosios kartos „Unreal Engine". Žaidimą kuria net du „Ubisoft" kompanijos padaliniai (žiūrėkite lentelę). Tas pats buvo ir „Splinter Cell: Pandora Tomorrow" atveju. Tuomet viena komanda buvo atsakinga už vieno žaidėjo režimą, kita — už „multiplayer". Minėtasis žaidimas, reikia pripažinti, buvo puikus. Tikėsimės, kad tą patį galėsime pasakyti apie „Splinter Cell: Double Agent".

# The Witcher

Geraltas kovoje gali naudoti tris skirtingus stilius: stiprų, greitą ir grupinį, kiekvieną atitinkamam priešų tipui.



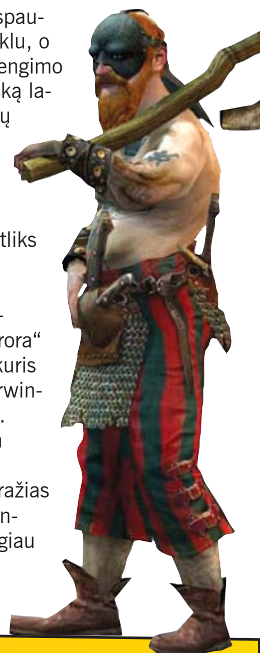
www.thewitcher.com
**PLAFTORMA** PC DVD
**ŽANRAS** veiksmo RPG
**KŪRĖJAS** CD Projekt Red Studio (www.cdprojekt.com)
**LEIDĖJAS** nepaskelbta
**PASIRODYMO DATA** 2007 II ketv.
**SĄSAJOS** Pagal lenkų rašytojo Andžejaus Sapkovskio romanų seriją „Raganius".
**YPATYBĖS** Tamsus prieštaringas pasaulis, moraliniai siužetą įtakojantys sprendimai, greita ir veiksminga kova.

**Apie „The Whitcher" PC Klube ne per seniausiai pasakojome, tad dabar tik trumpai priminsime ir pasižiūrėsime, ką gi naujo kūrėjai pademonstravo parodos metu. Jei teko skaityti „Raganiaus" romanų, žinote, kad juose pasakojama Geralto istorija, kuris per kančias iš paprasto žmogaus mutavo į įvairių galių turintį raganių, ir paskyrė savo gyvenimą įvairių piktų monstrų ir kitų niekšų medžioklei.**

Žaidimo veiksmas vyksta prieš prasidedant didžiuliam karui, šalis suskaldyta į kelias prieštaraujančias puses. Tarpusavyje nesutaria apsivogę baronai ir visko bijantys valstiečiai, o į šį žmonių pasaulį įsimaišo tiek tradiciniai „fantasy" padarai — elfai, dvorfai, tiek ir unikalios paties A. Sapkovskio sukurtos būtybės. Pasak vyriausiojo dizainerio Michalo Madejaus, žaidime ryški netolerancijos ir rasinės diskriminacijos tematika, moraliniai pasirinkimai. Iš tiesų Geraltui neretai teks priimti svarbius sprendimus, kurie darys įtaką tolimesnei siužeto eigai. Pavyzdžiui, nužudę kokį nors niekšą nebesužinosite, ką jis turėjo ir galėjo padaryti gero ar blogo, dėl jo mirties veiksmai pakryps į kitą pusę ir sulauksite kitokių rezultatų.

Šiek tiek labiau paaiškėjo ir būsimoji kovos sistema. Praktiškai žaidimas bus valdomas tik su pele, tačiau sistema, nors ir paprasta, kartu bus gan išsami ir veiksminga. Kairiu pelės paspaudimu mojuosite ginklu, o dešiniu atliksite išvengimo judesius. Tačiau viską labiausiai nulems jūsų tikslus laiko ir greičio apskaičiavimas. Spaudinėjant pelės klavišus greičiau, Geraltas atliks skirtingus judesius.

„The Witcher" „sukasi" ant modifikuoto „BioWare Aurora" variklio, to paties, kuris naudojamas „Neverwinter Nights" žaidime. Nepaisant savo gan garbaus amžiaus, varikliukas piešia gražias atviras aplinkas, vandens efektus ir daugiau nei 200 skirtingų kovos animacijų.



# Stranglehold

Interneto svetainė kuriama
PLAFTORMA PC DVD PS3 Xbox
ŽANRAS trečiojo asmens veiksmas
KŪRĖJAS Midway Studios Chicago (www.midway.com)
LEIDĖJAS Midway Games (www.midway.com)
PASIRODYMO DATA 2006 lapkritis
SĄSAJOS Pagal John Woo filmą Hard Boiled.
YPATYBĖS Akrobatiniai triukai, laiko sulėtinimas, labai daug šaudymo.

**Tikriausiai sutiktumėte, jeigu pasakytume, kad visų pastarųjų trečiojo asmens šaudyklių etalonas buvo ir išlieka kompanijos „Remedy" žaidimas „Max Payne". „Maksas" buvo pirmuojas veiksmo žaidimas su laiko uždelsimo režimu. Dar daugiau — šis režimas padarė rimtos įtakos „geimplėjui". Nieko stebėtino, jog šią idėją pasivogė įkvėpimo stokojantys kūrėjai.**



Nors žaidimuose „bullet–time" pradėjo ir „Max Payne", būtent Džonas Vu šį „mirties baletą" išpopuliarino kino filmuose.

Betgi „Stranglehold" yra ypatingas ne tik dėl to. Žaidimo kūrime dalyvauja iš karto dvi kino žvaigždės: režisierius Džonas Vu, kurio filmai patinka tiek jums, tiek jūsų vaikams, ir aktorius Čou Jun Fat, atlikęs pagrindinį vaidmenį filme „Hard Boiled", kurį režisavo… na, jūs supratote kas, tiesa?

To paties filmo pagrindu ir yra sukurtas „Stranglehold", tačiau tai nėra žaidimas filmo motyvais. Čia išvysime tik pagrindinį filmo veikėją, policininką vardu Tekila (Čou Jun Fat), ir kelias pažįstamas lokacijas. Siužetas pasakoja apie tai, kaip viena kriminalinė grupuotė pagrobia kitos vado dukterį, norėdama pakeisti jėgų persvarą nusikaltėlių gretose. Taip jau nutiko, kad ta pati mergina yra Tekilos numylėtinė. Ir dabar jam nebelieka nieko kito, kaip tik ją gelbėti ir tuo pačiu padėti antrajai kriminalinei grupuotei.

Bendrais bruožais pats „geimplėjus" primins „Max Payne", tačiau čia bus daug daugiau dinamikos ir akrobatinių triukų. Viename iš parodoje demonstruotų klipukų buvo rodoma, kaip pagrindinis veikėjas šokinėja viešbučio šviestuvais, pralaužia grindis kažkokiame mediniame namelyje, virsta kūliavirsčiais tarp dėžių ir šaudo šaudo šaudo! Taigi šaudymo bus ne daug, o labai daug. Be to, šis „Stranglehold" žaidime — labai vaizdingas reginys, dėl ko reikia padėkoti „Unreal Engine 3.0" varikliukui. Beveik visų lygių objektus galima suniokoti. Prie to, kad žaidimuose galima daužyti stiklus ir visokias smulkmenas (lėkštes, butelius), pripratome jau seniai, tačiau „Stranglehold" mums parodys, kaip į dulkes subyra stalai, kėdės, langų rėmai, kaip po sprogimų skrieja mediniai nameliai ir priešų kūnų dalys. Tam madingam grafiniam varikliukui pagelbės ne mažiau madingas fizikinis „Massive D", sukurtas „Havok" technologijos pagrindu. Jis, skirtingai nuo AGEIA, nereikalauja iš jūsų PC atskiro fizikos procesoriaus.

Tačiau tai dar ne viskas, ką galima papasakoti apie šį žaidimą. Žaidimo eigoje pagrindinis veikėjas gaus naujų įgūdžių, o tiksliau — naujų smūgių, šūvių ir akrobatinių triukų kombinacijų. Tad jei draugužis Maksas galėjo tik gražiai iššokti iš už kampo ir sulėtintu režimu šaudyti priešus, tai jo kolega Tekila gali atlikti tokius dalykus, kurių juodai pavydėtų pagrindinė žaidimo „BloodRayne" veikėja tuo pačiu vardu:).

Savaime suprantama, bus ir tinklinis režimas. Apskritai kai kurie kūrėjai (pvz., „Ubisoft" su žaidimu „Splinter Cell") nepaiso nuomonės, kad trečiojo asmens šaudyklės nėra tam geriausias žanras, ir sugeba pasiekti labai gerų rezultatų. Tačiau kol kas „Stranglehold'ui" paskelbtas tik „co–op" perėjimo režimas (t.y. dviems) ir klasikinis „Deathmatch", kuriame galės dalyvauti iki 16 žmonių. Ir jeigu nenutiks nieko nenumatyto, susipažinti su žaidimu galėsime jau šio rudens pabaigoje.

# Alone in the Dark (2007)

Svetainė kuriama
PLAFTORMA PC DVD PS3 Xbox
ŽANRAS siaubo nuotykių
KŪRĖJAS Eden Games (www.eden-games.com)
LEIDĖJAS Microsoft (www.microsoft.com)
PASIRODYMO DATA 2007
SĄSAJOS Alone in the Dark tęsinys
YPATYBĖS Tikroviškų aplinkų išnaudojimas, TV serialo stilistika.

Serialų mada neaplenkė ir kompanijos „Eden Games", akylai stebimos „Atari", kuri neseniai paskelbė apie naujos „Alone in the Dark" serijos (Japonijoje ji bus išleista pavadinimu „Near Death Investigation", dėl kitų regionų versijų kol kas neaišku) perėjimą į serialo statusą. Kaip ir dera „next gen" projektui, naujasis „Alone in the Dark" vizualiai atrodo net nepadoriai simpatiškas. Tačiau 30 – 40 „geimplėjaus" minučių vienam „horror'o" epizodui — tai jau, atleiskite, niekuo nepagrįstas godumas. Sudrebėjote, išsprendėte galvosūkį, dar kartą sudrebėjote, ir galite pradėti skaičiuoti banknotus ateinančiai serijai — tokie jau jie, tie „next gen" kartos žaidimai… Kartu mums siūlomas firminis TV stilius, kuriam būtina buvusių įvykių apžvalga kiekvienos serijos pradžioje.



Nors žaidimo veiksmas vyks dabartiniais laikais, pagrindinis herojus bus Edvardas Kernbis, paties pirmojo Alone in the Dark žaidimo žvaigždė, kurio veiksmas vyko 1920–aisiais. Kaip herojus „prašoko" aštuoniasdešimt metų ir liko toks pat jaunas, sužinosime tik žaidime.

# World of Warcraft: The Burning Crusade

Draenei rasės atstovai. Nors vyriškos lyties herojai kažkuo primena Taurenus, moteriškosios herojės daug labiau žmogiškos.

www.worldofwarcraft.com/burningcrusade
**PLAFTORMA** PC DVD
**ŽANRAS** MMORPG
**KŪRĖJAS** Blizzard Entertainment (www.blizzard.com)
**LEIDĖJAS** Vivendi Universal Games (www.vugames.com)
**PASIRODYMO DATA** 2006 spalis
**SĄSAJOS** Pirmasis World of Warcraft papildymas.
**YPATYBĖS** Dvi naujos rasės, daiktai su „slotais", padidintas maksimalus herojaus lygis.

**Viltimi, kad „World Of Warcraft" sulauks papildymo, neabejojo niekas dar iki paties žaidimo pasirodymo. Kaip ir dera tokiais atvejais, „Blizzard Entertainment" neskubėjo jo išleisti iš karto po pirmosios savo debiutinės MMORPG sėkmės, o išlaikė pauzę ir surengė oficialų anonsą „BlizzCon" renginyje (ir mes savo laiku pasakojome apie tai). Tuo tarpu žaidimo populiarumas viršijo visas įmanomas ribas, o pasirodžius papildymui populiarumas turėtų dar labiau išaugti. Ką gi naujo išlepintiems vartotojams pasiūlys „Burning Crusade"?**

Iš pirmo žvilgsnio — ne tiek daug, kiek norėtųsi. „Add–on'o" savybių sąrašas atrodo daugmaž taip: dvi naujos rasės, kelios lokacijos, daiktai su „slotais", auksakalio profesija, daugybė naujų „kvestų", ginklų, magijos, monstrų ir t.t. Trumpai apžvelkime juos.

Pirma — apie naujas rases: po vieną iš kiekvienos pusės. Nauja Ordos rasė — Kraujo elfai („Blood Elf"). jau dabar apie juos žinoma gana nemažai. Nemirtingųjų lyderė Silvana yra buvusi elfė; būtent dėl to Kraujo elfai, susijungę su Nemirtingaisiais, („Undead"), tapo Ordos dalimi. Šioje rasėje bus mago, „warlock'o", žynio ir kario klasių pasirinkimas. Kraujo elfų startinė teritorija bus Sunstriderio sala, esanti Quel'Thalas regione, šiaurės rytuose nuo Plaguelands. Kraujo elfų sostinė — Silvermuno miestas, gerai pažįst mas tiems, kurie žaidė „Warcraft 3".

Apie antrąją naują rasę sklandė įvairiausi gandai, netgi kad tai bus pandos, tačiau „Blizzard" tvirtai tylėjo užčiaupę lūpas, ir tik parodos metu atskleidė savo Alianso pusę papildysiančią rasę. Tai Draeinai (Draeinei). Valdomoji rasė labai skirsis nuo sutinkamų NPC veikėjų dabartiniame „World of Warcraft" ar „Warcraft 3" žaidime. Tai Eredarų palikuonys, kilę iš Draenor planetos, šiuo metu žinomos kaip Outlands nuo jos sunaikinimo atvėrus Tamsųjį Portalą. Iš Outlands jie su savo laivu nuskrido į Azeroth, kur jų laivas sudužo Azumerist saloje. Detales apie jų istoriją žaidėjai sužinos atlikdami 1–10 lygio kvestus, o jų sąjunga su Aliansu bus aiškinama „kvestuose" iki 20 lygio. Drainei turi savo sostinę Exedar. Drainei klasės bus šios: karys, paladinas, magas, kunigas ir medžiotojas. Specialiosios savybės: gydymas, padidintas auksakalystės įgūdis, padidintas atsparumas „shadow" burtams, kitų komandos herojų pataikymo tikimybės padidinimas.

Auksakalio profesija leidžia išgauti kristalus ir su jais pagaminti naujus daiktus. Tiksliau net negaminti, o įdėti brangakmenius į daiktus su „slotais", dėl ko šie įgaus naujų savybių. Taip, taip, visai kaip „Diablo II". Beje, daiktų sąrašas bus ženkliai papildytas pusantro tūkstančių naujovių, kurių dalis ir turės minėtus „slotus" brangakmeniams.

Daugelio gerbėjų džiaugsmui bus pakeltas maksimalaus lygio apribojimas — iki 70–tojo (dabar – iki 60– tojo). Dar daugiau: kiekviena klasė per tuos likusius dešimt lygių galės atrakinti naujus papildomus įgūdžius ir savybes/burtus. Tačiau svarbiausia žaidimo naujove taps galimybė skraidyti! Tam pasitarnaus specialūs nauji „mount'ai" grifai. Skrydžio metu bus įmanoma ir kariauti, ir naudoti burtus.

Pagerinta bus ir žaidimo grafika. Ją papildys šiuolaikiški specefektai su antros ir trečios kartos „šeiderių" panaudojimu. Taigi „World Of Warcraft" gerbėjai gali būti visiškai ramūs: „add-on'as" žaidimą dar labiau pagražins. Spalis — tik preliminari pasirodymo data, tiksli kol kas nenurodoma. Betgi mes jau pažįstame „Blizzard" ir galime gan drąsiai spėti, kad artimiausiu metu žaidimas bus nukeltas į kiek vėlesnį laiką.

# Titan Quest

http://titanquestgame.com.com
**PLAFTORMA** PC DVD
**ŽANRAS** veiksmo RPG
**KŪRĖJAS** Iron Lore Entertainment (www.ironlore.com)
**LEIDĖJAS** THQ (www.thq.com)
**PASIRODYMO DATA** 2006–06–30
**SĄSAJOS** Naujos „Age of Empires" kūrėjo kompanijos darbas
**YPATYBĖS** Senovės graikų mitologija, „Diablo" stiliaus „geimplėjus", meistriškumo įgūdžių sistema.

**Išsamiai apie „Titan Quest" — naują veiksmo RPG žaidimą pagal senovės Graikijos mitus jau pasakojome. Dabar gi norime trumpai priminti apie žaidimą ir pateikti keletą naujienų, o svarbiausia — priminti, kad šis žaidimas jau visai netrukus pasirodys!**

Apie pačius žaidimo pagrindus nėra per daug ko naujo papasakoti — viskas aptarta ir primena šaunųjį „Diablo". Verta atskirai paminėti išskirtinį žaidimuo bruožą, tai yra „Mastery" rinkinius. Juos pasirenkate, pasiekę antrąjį veikėjo lygį (prieš pradedant žaidimą kūrėjai nusprendė per daug nevarginti su nustatymais ir leisti iškart šokti į veiksmą). „Mastery" rinkiniai yra aštuoni: audros, žemės, karo, dvasios, gynybos, gamtos, medžioklės ir sukčiavimo. Kiekviena meistriškumo sistema turi savo įgūdžių rinkinį, tačiau visos yra orientuotos į kovą\ — puolamąją arba gynybinę. Priklausomai nuo pasirinktos „Mastery" sistemos, jums žaidžiant ir gaunant patirties tobulinsite tam tikrus įgūdžius. Pavyzdžiui, jei pasirinkote karinę meistriškumo sistemą, galėsite valdyti du kardus ir prie kiekvieno smūgio gauti žalos papildymus. Jei pasirinksite dvasios sistemą, galėsite siurbti gyvybę iš savo priešininko su kiekvienu smūgiu. Sukčiai galės apnuodyti savo ginklus ir panašiai. Dar įdomiau atrodo tai, kad vėliau dar labiau pakilus lygiais, bus galima rinktis antrąją meistriškumo sistemą, kas atveria dar daugiau galimybių derinti veikėją.

Baigiant šį trumpą priminimą reikia paminėti žaidimo reikalavimus sistemai, kurie jau yra visiškai aiškūs. Minimalūs reikalavimai yra šie: 1.8 GHz CPU, 64MB video su pixel shader 1.0 palaikymu (kas reiškia, kad GeForce 4 MX serija netinka) ir 512 MB RAM. Ką gi, netrukus jau galėsime aplankyti Senovės Graikijos pasaulį, nukeliauti į Kiniją ir netgi aplankyti Kabančius Babilono sodus. Smagu, kad vasarą turėsime pažaisti ir kažką rimto.



Nors daug istorijos detalių neatskleista, žinoma, kad ją parašė kino rašytojas Randall Wallace (garsiojo Melo Gibsono filmo „Narsioji širdis" scenaristas).



# Unreal Tournament 2007

www.unrealtournament2007.com
**PLAFTORMA** PC DVD PS3
**ŽANRAS** sci-fi FPS
**KŪRĖJAS** Epic Games (www.epicgames.com)
**LEIDĖJAS** Midway Games (www.midway.com)
**PASIRODYMO DATA** 2006 10
**SĄSAJOS** Unreal Tournament serijos tęsinys.
**YPATYBĖS** Galingasis „Unreal 3" variklis, klasikiniai bei nauji režimai, didelė ginklų įvairovė.

**Ilgai lauktas „Unreal Tournament" frančizės tęsinys pateks į „PlayStation 3" startinių projektų sąrašą ir kartu greičiausiai į istoriją, kaip viena kokybiškiausių visų laikų tinklinių šaudyklių. Kažko mažesnio iš „Epic Games" niekas nelaukia.**

Šios kompanijos darbuotojai akylai stebėjo publikos reakciją į visas naujoves ankstesniuose „Tournamentuose" ir, pradėdami kurti naują žaidimą, pranešė, kad į visas žaidėjų rekomendacijas bus atsižvelgta. Taip, pavyzdžiui, jau paskelbta apie kai kurių originalaus „Unreal Tournament" (1999 metų) ginklų sugrįžimą — to jau seniai buvo prašyta oficialiuose forumuose.

Tačiau iš pradžių keli žodžiai apie žaidimo režimus. Vienintelis naujas „Unreal Tournament 2007" režimas gavo reikšmingą pavadinimą „Conquest". Kūrėjai teigia, kad tai bus kažkas bendro tarp „Onslaught" ir „Assault". Žaidimo mechaniką šiame režime kol kas sunku įsivaizduoti, tačiau tam tikrą paveikslą jau galima nupiešti. Įsivaizduokite „Onslaught" režimą iš „Unreal Tournament 2004". Be pagrindinių veiksmų, kiekviena komanda ir kiekvienas žaidėjas turės papildomų minimisijų rinkinį, kurias galima atlikti, o galima ir ignoruoti. Suprantama, kad pirmasis variantas labiau pageidautinas, kadangi suteikia vienai iš komandų pranašumą. Tačiau kuo būtent jis pasireikš, kol kas nėra aišku. Už tai tiksliai žinoma, kad šiame režime bus transporto priemonės, jų skaičius bus papildytas 9 (!) naujais atstovais. Daugelis „senų pažįstamų" įgaus naujų savybių. Pavyzdžiui, bagiai „Scorpion" nuo šiol šaudo raketomis, o tankas „Goliath" talpina dvigubai daugiau žaidėjų.

Kalbant apie kitus režimus, niekur nedings klasikiniai „Deathmatch", „Team Deathmatch" ir „Capture The Flag". Visokie „Bombing Run" arba „Mutant" greičiausiai irgi bus — įvairovei palaikyti. O štai apie „Assault" ir „Onslaught" kol kas pasakyti nieko negalima. Ar jie išliks, ar juos pilnai pakeis naujasis „Conquest"? Atsakymą į šį klausymą sužinosime tik po žaidimo pasirodymo.

Sekantis klausimėlis — ginklai. Daugelis jų išliks nepakitę (turime omeny jų charakteristikas ir panaudojimo režimus). Pavyzdžiui, „Flak Cannon", „Link Gun", „Shock Rifle" ir „Redeemer" jokių pakeitimų nesulauks, tik nežymaus pačių modelių patobulinimo. „Rocket Launcher", kaip ir anksčiau, šaudo tik raketomis, ir vienu metu negali išlėkti daugiau kaip trys. O štai „Lightning Gun'ą" pakeis senas geras „Sniper Rifle", atsiradęs originaliajame „Unreal Tournament", tačiau pakeistas UT2003. Sugrįš „Dual Enforcers", „Stinger" ir „Impact Hammer". Pastarasis nebeturės skydo funkcijos, vietoj kurios „Epic" žada padaryti žaidėjams staigmeną, tačiau daugiau nieko nepasako.

Iš naujovių atsiras „Canister Gun", apjungęs savyje „Grenade Launcher", „Spider Mine Layer" ir „Bio Rifle". O štai „Assault Rifle" ir „Minigun" greičiausiai nebeliks. Pirmąjį pakeis „Enforcer", o antras dings negrįžtamai. Tačiau kūrėjai tikina, kad „geimplėjaus" tai niekaip nepaveiks, taigi neverta baimintis.

Visi triukai iš UT2004, tokie kaip „Double Jump", „Dodge Jump" ir „Wall Dodge" liko savo vietose. Daugybėje interviu kūrėjai jau seniai prisipažino, kad kažką keisti šioje srityje jie norėjo mažiausiai. Tačiau po perėjimo į naujus grafinį ir fizinį variklius pakeitimų vistik atsiras. O būtent — „feel of gravity" arba „gravitacijos pojūtis". Neapkrausime jūsų plačiomis reklaminėmis kūrėjų kalbomis, pasakysime tiek, kad naujas varikliukas suteikia kiek kitokį judėjimo pojūtį, taigi senus atšokinėjimo ir išvengimo refleksus galima bus visiškai pamiršti — teks viską išmokti iš naujo. Ir, aišku, to reikia tam, kad pritrauktų prie žaidimo naujų žaidėjų, kurie nesijaustų „mėsa", žaisdami su jau patyrusiais frančizės gerbėjais.



# Battlefield 2142

Svetainė kuriama
**PLAFTORMA** PC DVD
**ŽANRAS** sci–fi FPS
**KŪRĖJAS** Digital Illusions (global.dice.se)
**LEIDĖJAS** Electronic Arts (www.ea.com)
**PASIRODYMO DATA** 2006 pabaiga
**SĄSAJOS** Battlefield serijos tęsinys.
**YPATYBĖS** Futuristiniai ginklai ir mašinos, išsamus veikėjo derinimas.

Iš pradžių „Battlefield 2142" buvo pasitiktas kaip ne pats sėkmingiausias pokštas, tačiau pasirodė, kad tai yra pats tikriausias projektas, pasakojantis apie nuožmias kovas globalinio atšalimo sąlygomis, pagrindinius vaidmenis atlieka Amerikos – Europos Sąjunga ir Panazijetiška Koalicija. Paskutinis mados riksmas — sunkiasvoriai kariniai robotai, lazeriai, „blasteriai" ir kiti svarbiausi 2142–ųjų metų inžinierių pasiekimai. Visa tai išvysime naujame projekte, kurį metų pabaigoje ketina išleisti „Electronic Arts". Nereikėtų sakyti, jog mes labai jau išgyvename dėl šio „blockbuster'io" ateities, tačiau „Digital Illusions" jau turi plataus masto karinių žygdarbių kūrimo patirties, ir, reikia manyti, žino, ką daro. Su pačiais žaidimo veikėjais bus pasielgta įdomiai – klasių kiekis sumažintas iki keturių tipų, tačiau didžiulę įvairovę suteiks veikėjo ginklų bei įrangos derinimas.



Svarbiausias naujas žaidimo režimas — Titan, kuriame reikės sunaikinti priešo Titaną — didžiulį skraidantį lėktuvnešį ir kartu apginti savąjį.



Sulauksime labai didžiulių karinių mašinų, talpinančių kur kas daugiau DI karių ar žaidėjų nei iki šiol.



# Prey

www.prey.com
PLAFTORMA PC DVD
ŽANRAS sci–fi FPS
KŪRĖJAS Human Head Studios (www.humanhead.com) ir 3D Realms Entertainment (www.3drealms.com)
LEIDĖJAS 2K Games (www.2kgames.com)
PASIRODYMO DATA 2006–07–07
SĄSAJOS Naujas Duke Nukem kūrėjų darbas.
YPATYBĖS Herojus su antgamtinėmis savybėmis, Doom 3 variklis, paralelinis pasaulis.

**Šios šaudyklės istorija — ilga ir sudėtinga. Tačiau prisipažinkite: argi jums nenusispjauti į visus kūrėjų sunkumus, jeigu visada turite pasirinkimą ir svarbiausias yra galutinis rezultatas, t.y. žaidimo kokybė? Tokiu atveju visai nebūtina žinoti, kad „Prey" ne kartą buvo užšaldytas ir vėl kuriamas.**

**Be abejonės žaidime sutiksime labai daug įvairių monstrų. Reikia tik tikėtis, kad „Doom 3" deja vu apims retai.**

Apskritai „Prey" neturi nieko bendro su ankstesniais jo kūrėjais — kompanija „3D Realms" ir jos projektu „Duke Nukem". Juk pastarasis yra tik šaudyklė — parodija, nepretenduojanti į nieką daugiau. O „Prey" bus ne mažiau rimtas projektas nei, pavyzdžiui, „Doom 3", kurio varikliuko pagrindu ir yra kuriamas.

Mes nepasakosime apie siužeto ypatumus. Pasakysime tik, kad žaidimo užuomazga pakankamai egzotiška: pagrindinis veikėjas — indėnas, o jo draugę pagrobė ateiviai. Vargu ar kažką panašaus iki šiol buvo galima rasti pirmojo asmens šaudyklėse?..

Taigi varikliukas, kaip jau minėjome, yra iš „Doom 3". Aišku, patobulintas. Aišku, pagražintas. Tiesa, pagrindinis jo ypatumas — milžiniškų atvirų erdvių baimė — išliko savo vietoje. Visos „Prey" lokacijos susideda iš nedidelių koridorių ir patalpų, tačiau kartu kūrėjai giriasi trumpu krovimo laiku. Vadinasi, jūs niekada neišvysite užrašo „Loading", kaip to nėra ir „Dungeon Siege" žaidime (atleiskite už tokį palyginimą). Įdomiai realizuojamas perėjimas į naujas lokacijas: jis vyksta per portalus, su kuriais bus susieta daugybė siužeto ypatumų. Na, o kad žaisti būtų nenuobodu, pagrindiniam veikėjui buvo suteikti keli antgamtiniai gabumai, pavyzdžiui, nemirtingumas. Taigi jei indėną suplėšo kokios baisios baidyklės, tai šis nemiršta, o patenka į paralelinę erdvę, panašiai kaip demonas Razielis iš „Soul Reaver 2" ir „Legacy Of Kain: Defiance". Tame paraleliniame pasaulyje negalioja fizikos dėsniai ir gyvena ypatingi monstrai. Aišku, sugrįžti į normalų pasaulį įmanoma, bet tik tam tikrose vietose. Ar verta kalbėti apie tai, kad atskiriems etapams pereiti teks tyčia stengtis numirti...

Aišku, žaidimas negalėjo likti be tradicinių šaudyklėms būdingų ypatumų. Mums jau spėjo pažadėti įvairiausių ginklų krūvas, kurias eigoje bus įmanoma tobulinti, ir daugybę priešininkų, besirengiančių sukrėsti žaidėją savais dirbtinio intelekto gabumais. Pažadėtas ir įvairiopas (jeigu kažkas iki šiol nesuprato) „geimplėjus". Po visų šių pažadų kaip niekada norisi tikėti, kad jau patvirtinta žaidimo išleidimo data tokia ir liks.





# Faces Of War



www.facesofwargame.com/uk
PLAFTORMA PC DVD
ŽANRAS istorinė strategija
KŪRĖJAS Best Way
LEIDĖJAS Ubisoft Entertainment (www.ubi.com)
PASIRODYMO DATA 2006 rugsėjis
SĄSAJOS „Priešo užnugaryje" tęsinys.
YPATYBĖS Antrasis pasaulinis, pavienių dalinių valdymas, landšafto įtaka.

**Nors valdote tik nedidelį karių būrį, sukuriamas didelio aplink vykstančio mūšio jausmas, kas „Faces of War" suteikia ne taktinio, bet tikro strateginio žaidimo pojūtį.**

**Pirmoji strategijos „Priešo užnugaryje" dalis — vienas kokybiškiausių ir įsimintiniausių žaidimų iš visų, sukurtų buvusios TSRS teritorijoje. Beje, tai buvo jaunos ukrainiečių studijos „Best Way" debiutas, kuri iki šiol neturi oficialios internetinės svetainės. Tačiau tai smulkmenos. Svarbiausia tai, kad kaip ir bet kuris kitas komerciškai sėkmingas projektas, „Priešo užnugaryje" negalėjo likti be tęsinio. Anonsas neprivertė ilgai laukti.**

Deja, o gal ir laimei, kūrėjai nutarė negudrauti ir nežadėti mums daug daug naujo. Ne, bendra koncepcija išliks, bet, kaip ir dera geram tęsiniui, išvystys daugybę originalaus žaidimo idėjų. Konkuruoti žaidimui teks ne su bet kuo, o su jau minėtu „Company Of Heroes" iš „Relic". Šiame fone „Faces of War" pozicijos atrodo labai įtikinamai.

Mes, kaip ir anksčiau, turėsime galimybę atskirai valdyti kiekvieną paimtą „unitą". Visus landšafto ypatumus galima ir reikėtų naudoti savo tikslams. Pavyzdžiui, išvydę priešo armiją, žingsniuojančią per sušalusį ežerą, galite iššauti salvę į ledą — kranto nepasieks niekas! Aišku, dabar pėstininkai moka plaukti, tačiau tarp dreifuojančių ledo luitų ši savybė jiems nepadės. O štai vasaros misijose plaukimu jie galės pasinaudoti. Tiesa, jei priešo kulkosvaidininkas pastebės, bus blogai...

Grafiniu požiūriu žaidimas irgi atrodo puikiai. Pirmosios dalies varikliukas kruopščiai papildytas, optimizuotas, ir, esant labai aukštai grafikos kokybei, reikalauja visai ne paties galingiausio šiandieninio kompiuterio. Ką gi, laukiame rudens pradžios, ne tiek daug ir liko.

# Alan Wake

www.alanwake.com
PLAFTORMA PC DVD
ŽANRAS psichologinis trileris
KŪRĖJAS Remedy Entertainment (www.remedygames.com)
LEIDĖJAS Microsoft (www.microsoft.com)
PASIRODYMO DATA 2007
SĄSAJOS Naujas „Max Payne" kūrėjų darbas.
YPATYBĖS Kinematografinis siužetas, fotorealistinės aplinkos.

Nepaisant visų gandų ir užuominų, paslaptingasis ir „Max Payne" kūrėjų sumanytas psichologinis trileris vis dėlto buvo parodytas E3 parodoje, tačiau paslapties uždanga vis dar kaip niekada labai tanki.

Nekartosime jau ne kartą pasakoto siužeto, juo labiau, kad iki šiol nėra aišku, kokias misijas „Remedy" ketina naudoti tokiose tuščiose aplinkose, ir prieš kokius baisius priešus teks kovoti pagrindiniam veikėjui, naudojantis savo neturtingu arsenalu. Karatistai su kirviais? Dvigalviai marsiečiai? Vaikštančių musmėrių šeima? Mes asmeniškai būtumėm labai patenkinti, jeigu vardan tokio eksperimentinio projekto, „Remedy" sugebėtų apsieiti be „gun-fighting'o" ir visų kitų mušimo formų.

**„Alan Wake" PC versija „draugaus" tik su būsimaisiais „Windows Vista". Nors kol kas statiniai vaizdai primeta tikras fotografijas, aiškesni įspūdį apie žaidimo grafiką bus galima susidaryti tik pamačius kažką labiau žaidybinio.**



# Civilization IV: Warlords

www.2kgames.com/civ4
PLAFTORMA PC DVD
ŽANRAS istorinė ėjimų strategija
KŪRĖJAS Firaxis (www.firaxis.com)
LEIDĖJAS 2K Games (www.2kgames.com)
PASIRODYMO DATA 2006–07–21
SĄSAJOS Civilization IV papildymas.
YPATYBĖS Naujas lyderio tipas, šeši istoriniai scenarijai, unikalūs pastatai.

**Kūrėjai iš „Firaxis" ilgai laikė paslaptyje detales apie rengiamą žaidimo „Civilization IV: Warlords" papildymą. Ir štai E3 parodoje, vykusioje Los Andžele, atnaujinta „Civilizacija" pagaliau lankytojams pasirodė visu savo grožiu.**

Su ištikimo gerbėjo palengvėjimu galime pripažinti, kad viskas, kas buvo žadėta, egzistuoja ne tik „ant popieriaus". Pirmiausia malonėkite susipažinti su didžiuoju naujo pavidalo lyderiu — karvedžiu.

Dėl šio naujo svarbaus „unito", kurio vardu pavadintas pirmasis žaidimo papildymas, kariniai daliniai gaus papildomų pranašumų. Žaidėjai savo jėgas galės išbandyti viename iš šešių labai įdomių istorinių scenarijų. Mus pasiekę paveiksliukai akivaizdžiai liudija, kad teks kariauti už Aleksandrą Makedonietį ir pasistengti sukurti ne mažiau didingą imperiją. Be to, žaidime bus galimybė suvienyti senovės Kiniją, vadovauti mongolų ordoms Čingishano vardu, padaryti Senovės Romą pačia įtakingiausia Viduržemio valstybe, išsiaiškinti santykius tarp Spartos ir Atėnų kovoje dėl hegemonijos antikiniame pasaulyje. Žaidėjai dar galės vykdyti plėšikišką kampanija siaubo apimtoje Viduramžių Europoje, vadovaudami jūrų plėšikams — vikingams.

Beje, jau paaiškėjo, kokių naujų lyderių ir civilizacijų galima tikėtis iš „Civilization IV: Warlords": tai jau minėti vikingai su Ragnaru Lodbroku, zulusai su savo legendiniu valdovu Šakoj, keltai su karaliumi Brenna, generolas Ganibalas ir jo ištikimieji punai, sultonas Mechmedas II vadovaus turkams, o legendinis Van Kunas — korėjiečiams.

Šia prasme „Firaxis" žengė pramintu keliu. Visos šios civilizacijos ir valdovai yra gerai pažįstami žaidimo gerbėjams dar iš trečiosios geriausios visų laikų „žingsninės" strategijos reinkarnacijos. Tačiau dabar kūrėjai parengė puikią dovaną fanams, sukurdami žaidime dar labiau viena nuo kitos besiskiriančias tautas, numatė joms ne tik ypatingus „unitus", bet ir unikalius pastatus.

Pavyzdžiui, amerikiečiai galės statyti hipermarketus, romėnai — forumus, graikai turės odeonus, ispanai – citadeles, prancūzams priklausys salonai, anglams – biržos, actekams – aukojimo altoriai. Prie jau minėtų valdovų prisijungs eilė kitų — faraonas Ramzis, seras Vinstonas Čerčilis ir Stalinas.

Paskutinė gera naujiena: žaidime pagaliau bus realizuota žadėtoji vasalinė priklausomybė. Nuo šiol stipriausias ne visada bus priverstas įrodinėti savo teisę į dominavimą ir vykdyti genocidą.

**Kartu su naujais lyderiais, kūrėjai į papildymą įtrauks tris naujas lyderių savybes. Pavyzdžiui Kartaginos Hanibalas kartu su įprasta finansine savybe turės naują charizmatinę, kuri jam leis savo miestams pridėti papildomos laimės taškų, lengviau paaukštinti dalinius ir gauti kitų naudų.**



# Evidence: The Last Ritual

Svetainė kuriama
**PLAFTORMA** PC DVD
**ŽANRAS** trileris
**KŪRĖJAS** Lexis Numérique (www.lexis-games.com)
**LEIDĖJAS** The Adventure Company (www.adventurecompanygames.com/tac/)
**PASIRODYMO DATA** 2006 spalis
**SĄSAJOS** Netiesioginis „Missing“ tęsinys.
**YPATYBĖS** Tikrų interneto svetainių ir el. pašto įtraukimas į žaidimą.

**Kompanija „The Adventure Company“ visai neseniai išleido originalų žaidimą „Missing“, leidžiantį jums lankytis įvairiose interneto svetainėse ir ieškoti įvairių pasufleravimų, kuriais pasinaudodami galite surasti pagrobimo auką.**

E3 parodoje buvo pristatytas „kvestas“, pavadintas „Evidence: The Last Ritual“. Jis tiesiogiai pratęsia nepelnytai nuvertinto žaidimo „Missing“ idėjas. Čia jums teks susekti psichopatą vardu The Phoenix, kuris siunčia laiškus su mažytėmis užuominomis, leidžiančiomis apgalvoti būsimuosius ėjimus. Žaidimui būtinas nuolatinis prijungimas prie pasaulinio interneto tinklo.

Pavyzdžiui, viena iš mįslių yra paslėpta JAV rytinės pakrantės žemėlapyje. Maniakas bando kažką pasakyti, o jūs privalote suprasti ką. Padidindami skirtingas žemėlapio vietas, tam tikroje vietoje atrandate raudoną tašką. Tuomet žaidimas prašo įvesti gatvės pavadinimą. Paskui jus keliaujate į „Google Maps“ svetainę, pasinaudojate šio regiono palydovinėmis nuotraukomis ir nustatote gatvę. Sumanymas iš tiesų labai neblogas. Be to, nurodę adresą galėsite gauti elektroninius laiškus iš paties pagrobėjo.



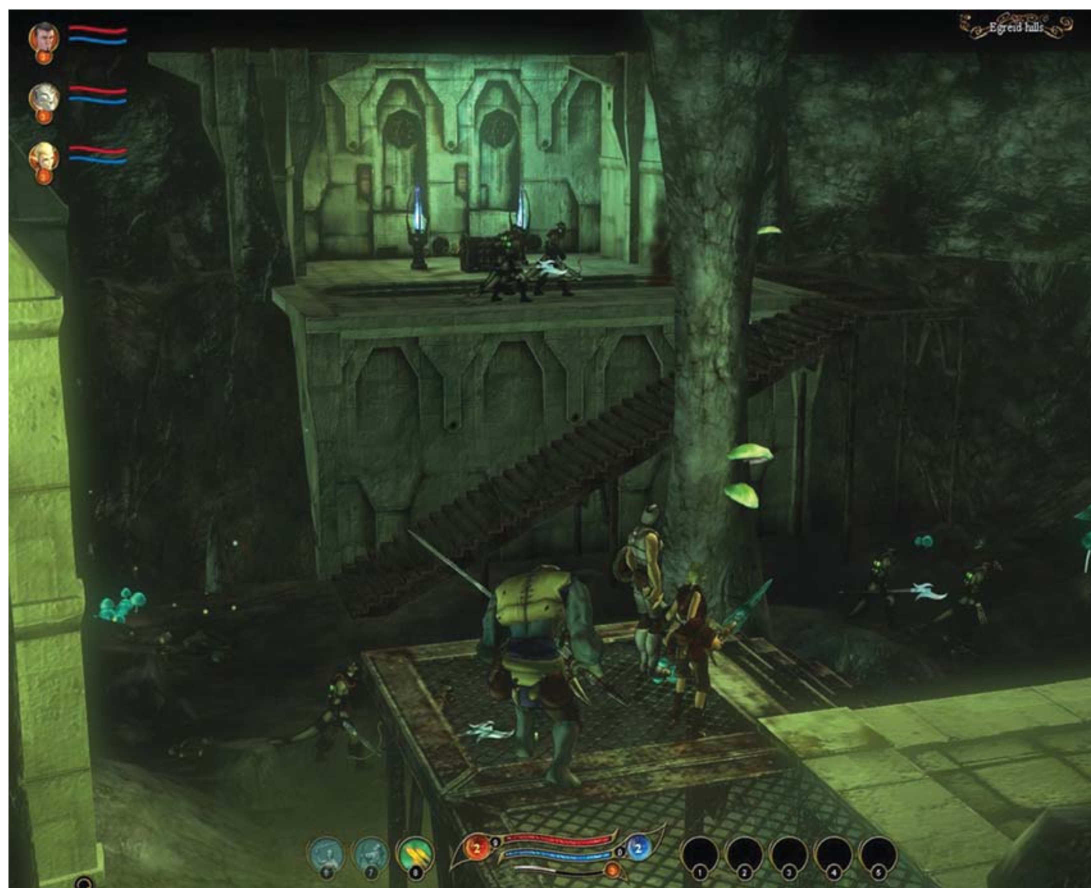
Žaidime bus naudojama daugybė nuotraukų ir kitos tikro pasaulio medžiagos.

Finalinė žaidimo versija pasiūlys daugybę galvosūkių, jums teks logiškai mąstyti ir aplankyti daugybę svetainių tam, kad pagautumėtė Feniksą. Žaidimo pasirodymas numatomas šių metų rudenį.

# Silverfall

Sveitainė kuriama
**PLAFTORMA** PC DVD
**ŽANRAS** veiksmo RPG
**KŪRĖJAS** Monte Cristo Multimedia (www.montecristogames.com)
**LEIDĖJAS** Deep Silver (www.deepsilver.co.uk)
**PASIRODYMO DATA** 2006 spalis
**SĄSAJOS** Naujas Mediaval Lords kūrėjų darbas.
**YPATYBĖS** Diablo stiliaus žaidimas, magijos ir technologijų priešpriešа.

**Kiekvienoje naujoje E3 nuskamba anksčiau negirdėtų žaidimų anonsai, kurie pasirodo labai intriguojantys. Vienas naujausių tokių projektų yra „Silverfall“, pagal daugelį parametrų primenantis nemirtingąjį „Diablo“.**



Įvykiai klostosi „fantasy“ pasaulyje, kuriame gyvena tam tikri veikėjai. Žaidime bus keturios rasės: goblinai, elfai, žmonės ir troliai. Ištisus amžius žaidimo pasaulį valdė burtininkai, tačiau goblinai nutarė pažeisti nusistovėjusią pusiausvyrą ir įsiveržti į kitų stebuklingo pasaulio gyventojų teritorijas.

Žaidimo pradžioje jus pasirenkate rasę, veikėjo lytį, „kuriate“ jo veidą (standartinė schema) ir pradedate kelionę po burtininkų valdomus miestus. Iš karto susidursite su pagrindiniu žaidimo akcentu — ryškiai išreikštu konfliktu tarp magijos ir technologijų. Viso žaidimo metu jums teks kelis kartus priimti svarbius sprendimus, kurie smarkiai paveiks įvykių eigą. „Silverfall“ grafika priverčia pagarbiai galvoti apie kūrėjus, taip protingai išnaudojusius „cell-shading“. Žaidimo varikliukas palaiko realistinį apšvietimą, oro efektus, dienos ir nakties kaitą. Taip pat bus visų veikėjų „rag-doll“ fizika.

„Silverfall“ padovanos mums 35 monstrų rūšis (kurių kiekvienas bus pristatytas 3–4 versijomis), 9 skirtingus lokacijų tipus, 3 miestų architektūros stilius ir 12 požemių rūšių, 25 valandų „geimplėjų“, 200 šalutinių „kvestų“, 150 įgūdžių ir begalinį ginklų bei šarvų kiekį.

**Keliaujant žaidime bus galima rasti bendrakeleivių, kurie padės kovose. Jų efektyvumas priklausys nuo herojaus santykių. Netgi bus galima pasirinkti vieną kaip geriausią draugą, kuris gaus specialių pastiprinimų.**

# Heavy Rain

Svetainė kuriama
PLAFTORMA PC DVD PS3 Xbox
ŽANRAS trileris
KŪRĖJAS Quantic Dream (www.quanticdream.com)
LEIDĖJAS nepaskelbtas
PASIRODYMO DATA nepaskelbta
SĄSAJOS Naujas Fahreigheit kūrėjų darbas.
YPATYBĖS Tikroviška animacija ir judesiai, fotorealistinė vaizdo kokybė.



Kūrėjų tvirtinimus, kad rodomas realiu laiku generuojamas filmukas, o ne iš anksto paruoštas, paremia galimybė juo manipuliuoti, pavyzdžiui keisti spalvų schemas.

**Kompanija „Quantic Dream", pradžiuginusi mus jau dviem puikiais projektais — „Omikron" ir „Fahrenheit" — parodos metu anonsavo savo naują žaidimą PC ir naujos kartos konsolėms. Kol kas žinome tik jo pavadinimą — „Heavy Rain". Nei apie siužetą, nei apie „geimplėjų", nei apie pasirodymo datą kūrėjai nepapasakojo, nutarę pademonstruoti tik techninę savo „kūdikio" pusę. Ir, laimei, ji yra pakankamai įspūdinga ir kurį laiką galima pamiršti apie žaidimo esmę.**

Eilinį kartą „Quantic Dream" bando pakeisti apie videožaidimus susiformavusius stereotipus — bent jau aktorinio meno atžvilgiu. Kūrėjai žada tiksliai perteikti visas emocijas, kurias patirs „Heavy Rain" veikėjai, o veido animacija bus iki šiol neregėto lygio. Žaidimo veikėjai galės verkti, raukytis, vartyti akis, rūsčiai suraukti antakius, vienu žodžiu, elgtis kaip įprasti žmonės tikrame gyvenime. Animuojami bus ne tik pirštai, bet ir vyzdžiai, oda ir net liežuvis. „Quantic Dream" mano, kad kelyje į fototikroviškumą geriau šiek tiek persistengti, negu atvirkščiai.

Be to, visi šie pažadai ne iš piršto laužti. Tą puikiai įrodė E3 metu pademonstruota techninė demonstracinė versija „The Casting", sukurta bendromis kompanijų „AGEIA" (fizikinis varikliukas), „VICON PEAK" (veido animacija ir „motion capture") bei „Sony Computer Entertainment" pastangomis. Pagrindinė šio realiame laike generuojamo klipuko veikėja — virtuali aktorė (jos vaidmenį atlieka mergina Aurelija Bansilhon), kuri ateina į „Heavy Rain" aktorių atranką ir suvaidina labai emocingą pokalbį. Mergina džiūgauja, pyksta, verkia, šypsosi, rauko kaktą ir panašiai. Vietomis vaizdelis išties — labai tikroviškas, o gundytojai iš „Quantic Dreams" teigia, kad tai yra tik mažutė dalis to, ką jie ketina pasiekti būsimajame žaidime.

# Reservoir Dogs



www.eidos.co.uk/gss/reservoirdogs
PLAFTORMA PC DVD PS2 X
ŽANRAS siaubo nuotykių
KŪRĖJAS SCi (games.sci.co.uk)
LEIDĖJAS Eidos Interactive (www.eidos.com)
PASIRODYMO DATA 2006 pabaiga
SĄSAJOS Pagal to paties pavadinimo Tarantino filmą.
YPATYBĖS Veiksmo ir vairavimo mišinys, originalus garso takelis.

**Kompanija „Eidos Interactive" pateikė naują informaciją apie veiksmo projektą „Reservoir Dogs", kuriamą pagal klasikinį režisieriaus Kventino Tarantino filmą „Pasiutę šunys". Yra rengiamos PC, PS2 ir Xbox žaidimo versijos, jos turėtų pasirodyti 2006 metų rudenį.**

Seniai seniai, dar 1992 metais tuomet dar nežinomas režisierius sukūrė filmą apie 6 nepažįstamus nusikaltėlius, kurie susivienijo tam, kad atliktų idealų apiplėšimą. Jie nežinojo vienas kito vardu, tik pravardes. Tačiau kažkas atsitiko ne taip ir planas žlugo. Išlikę gyvieji vienas po kito grįžta į savo prieglaudą, kurioje bando atkurti kruvinojo fiasko chronologiją ir išsiaiškinti, kas tarp jų yra išdavikas. Atmosfera įkaista, liejasi kraujo upės, kaltinimai ir zvimbia kulkos...

Visas žaidimas yra paremtas filmu ir lieka ištikimas jo siužetui bei įvykių chronologijai. Jums teks spręsti tuos pačius klausimus kaip ir filmo veikėjams: kas atsitiko Ponui Blue ir Ponui Brown? Kur paslėpė deimantus Ponas Pink? Kas gi iš tikrųjų įvyko apiplėšimo metu?

„Reservoir Dogs" pasiūlys originalų filmo garso takelį, o puikios 70–ųjų kompozicijos, pavyzdžiui, „Little Green Bag" ar „Stuck in the middle with you", vėl suskambės visu pajėgumu. Šį kartą jos papuoš garsų kriminalinį veiksmą, perkeltą į žaidimą.

Kūrėjai tikina savo animaciniuose intarpuose kuo tiksliau atkursiantys filmo atmosferą. Su visais specifiniais kameros kampais ir dialogo eilutėmis.






„Jade Empire“ veiksmas vyks senoviniame Kinijos mitologijos įkvėptame pasaulyje.

# Jade Empire

jade.bioware.com
PLAFTORMA PC DVD-ROM, Xbox
ŽANRAS RPG
KŪRĖJAS Bioware (www.bioware.com)
LEIDĖJAS Microsoft (www.microsoft.com)
PASIRODYMO DATA nepaskelbta
SĄSAJOS Naujas RPG meistrų (Baldur's Gate, SW: KOTOR, Neverwinter Nights) darbas.
YPATYBĖS Įvairūs kovos stiliai, įspūdingi vaizdai.

**Kompanijos „BioWare“ ir „Pandemic Studios“ nutarė perkelti Xbox konsolės hitą „Jade Empire“ į PC. Parodoje buvo atskleista, ką dar ketinama pagerinti ir pakeisti šio nuostabaus žaidimo PC versijoje.**

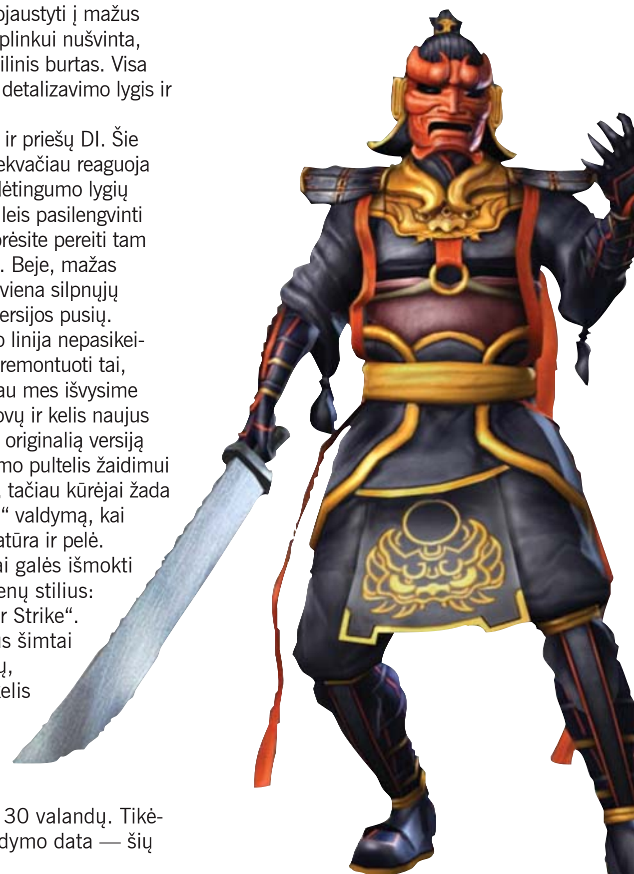
Vienas pagrindinių skirtumų bus lokacijų krovimo laikas, kuris jau parodoje pademonstruotoje versijoje buvo beveik nepastebimas. Grafinis įdirbis tiesiog džiugina akį: daugelį priešų bus įmanoma tiesiog supjaustyti į mažus gabaliukus, viskas aplinkui nušvinta, kai panaudojamas eilinis burtas. Visa tai vainikuos naujas detalizavimo lygis ir aukšta rezoliucija.

Taip pat pasikeitė ir priešų DI. Šie dabar įdomiau ir adekvačiau reaguoja į veiksmus. Trijų sudėtingumo lygių pasirinkimas visada leis pasilengvinti žaidimą tada, kai norėsite pereiti tam tikrą sudėtingą vietą. Beje, mažas sudėtingumas buvo viena silpnųjų originaliosios Xbox versijos pusių.

Pagrindinė siužeto linija nepasikeitė (tai gerai — kam remontuoti tai, kas nesulūžo?), tačiau mes išvysime daugybę naujų varžovų ir kelis naujus „kvestus“. Jau žaidę originalią versiją supranta, kad valdymo pultelis žaidimui tinka tiesiog idealiai, tačiau kūrėjai žada realizuoti „intuityvinį“ valdymą, kai naudojama tik klaviatūra ir pelė.

Be to, PC žaidėjai galės išmokti du naujus kovos menų stilius: „Iron Palm“ ir „Viper Strike“. Žaidėjo arsenale bus šimtai smūgių kombinacijų, galimybė sujungti kelis skirtingus stilius ir daugybė naujų ginklų rūšių.

„Jade Empire“ turėtų užtrukti apie 30 valandų. Tikėtina žaidimo pasirodymo data — šių metų pabaiga.



# Star Wars Empire at War: Forces of Corruption

www.lucasarts.com/games/swempireatwar
PLAFTORMA PC DVD-ROM
ŽANRAS sci-fi strategija
KŪRĖJAS Petroglyph Studio (www.petroglyphgames.com)
LEIDĖJAS Lucas Arts Entertainment (www.lucasarts.com)
PASIRODYMO DATA 2006 pabaiga
SĄSAJOS Star Wars Empire at War papildymas.
YPATYBĖS Nauja kovojanti pusė, daliniai, karinių veiksmų galimybės.

**Kompanija „Lucas Arts Entertainment Electronic“ parodoje, pavadintoje „Entertainment Expo 2006“, anonsavo pirmąjį strategijos „Star Wars: Empire at War“ iš „Petroglyph Studio“ papildymą — „Star Wars Empire at War: Forces of Corruption“. Jame bus suteikta galimybė sužaisti ne tik už gerąją arba blogąją puses, bet ir — pirmą kartą serijoje — už nusikaltėlius.**

Sukilėliai ką tik sunaikino „Mirties Žvaigždę“, visoje galaktikoje vyrauja chaosas (panašiai kaip dabartinėje Lietuvos politinėje arenoje). Tačiau tam tikra šešėlinė figūra, vardu Tyber Zann, užsiima korupcija ir kriminalais visoje visatoje, naudodamas naujus, rafinuotus taktinius metodus. Mums reikės arba prisijungti prie jo ir padėti jam tapti dar „kietesniu“, arba suburti komandą ir pasipriešinti naujai bėdai.






Prie žinomos „Empire at War“ visatos papildyme prisijungs 13 naujų planetų.

Papildymas, be naujų mūšių, pridės žaidimui naujų „unitų“ („B-Wing“, „TIE Interceptor“, paties Darto Veiderio „Super Star Destroyer“ ir naują „Mirties Žvaigždę“). Pasikeis ir karinių veiksmų atlikimo būdai: pavyzdžiui, bus galima kariauti partizaniniais metodais.

# Maelstrom

www.codemasters.com/maelstrom
**PLAFTORMA** PC DVD
**ŽANRAS** sci-fi strategija
**KŪRĖJAS** KD Vision (www.kdvgames.com)
**LEIDĖJAS** Codemasters (www.codemasters.com)
**PASIRODYMO DATA** 2006 rugsėjis
**SĄSAJOS** Naujas Perimeter kūrėjų darbas.
**YPATYBĖS** Vokselinė grafika, reljefo deformavimas, kova iš atskiro dalinio perspektyvos.

**„Maelstrom"... Šiame naujajame rusų studijos „KD Labs" projekte ( ji sukūrė puikią strategiją „Perimetras", kuri pasirodė 2004 metais) mūsų laukia ateivių invazija, ekologinės katastrofos bei neregėtas varikliukas.**

O dabar išsamiau. „Maelstrom" — tikrai holivudinių mastų ir ambicijų žaidimas. Juo labiau, kad šiame projekte dirba „kino verslo ryklys" Džeimsas Svolou, parašęs „Star Trek: Voyager", „Doctor Who" ir knygas iš „Warhammer 40.000" visatos. Plius neįtikėtinas, iki blizgesio nušlifuotas varikliukas. Vokselinė grafika (vaizdas sudarytas ne iš pikselių, o iš erdvinių mažyčių sferų) sugeba kurti stebuklus, ir atrodo labai šviežiai, palyginus su įprastais poligoniniais kūriniais. Čia dar žadamas gyvas pasaulis, kuriame bus saulėtekis ir saulėlydis, sniegas, lietus, vėjai, audros... Ir visa tai bus ne tik vardan estetinio malonumo, tačiau gamtą bus įmanoma palenkti savo naudai.

Siužetas toks: po meteoritų lietaus (kurio garbei ir pavadintas žaidimas) Žemėje įvyko krizė. Žmonių liko nedaug, mažos jų grupelės kovoja dėl galimybės naudotis išsekintos planetos resursais. Vienai partizanų grupuotei vadovauja buvęs amerikiečių generolas. Kitai totalitarinei ir technologiškai išsivysčiusiai frakcijai vadovauja aristokratas Arlanas Hanas. Manote, kad tai viskas? Kur jau ten. Gudrių kūrėjų valia į Žemę atvyksta ateiviai Hai – Genti, kurie trokšta gauti visus planetos resursus ir įsikurti mūsų teritorijoje, nes savąją jie sugadino ir nebeturi kur gyventi.

Žaisti bus įmanoma ir už vienus, ir už kitus, ir už trečius. Generolo armija puikiai moka atlikinėti šnipinėjimo operacijas, „hakinti" ir prasiskverbti į pastatus. Hano kovotojai turi pačius naujausius ginklus (neperšaunamos liemenes, lazerius, keičiančius būvį pastatus ir t.t.). Hai – Genti moka užteršti vandenį, sukelti kataklizmas (pavyzdžiui, tvanus) ir pan. Bet ne viskas taip baisu. Žaidimas turi tokį variukliuką, kuris leidžia deformuoti landšaftą taip, kaip tik panorėsite. Jus bando nuskandinti? Iškaskite kanalą — ir visas vanduo nutekės, arba užšaldykite jį. Galite netgi pripūsti nuodingų dujų, kurias vėjo jėga nuneš tiesiai į priešininkų stovyklas. Dar „Maelstrom'e" nestigs veiksmo elementų. Vadinasi, galėsite pasirinkti bet kurį kareivį ir jo vardu sudalyvauti kariniuose veiksmuose.

Taigi gan drąsiai galima spėti, kad mūsų laukia labai įdomus, originalus ir neįtikėtinas žaidimas. „Vista Engine" varikliukas, šiuolaikiška fizika ir ryškus siužetas kartu su mase naujovių — geras mišinys tiems, kurie nekantrauja išgelbėti gimtąją planetą nuo katastrofos. O padaryti tą bus galima jau visai greitai — šių metų rudenį.


Vokseliais paremtas žadimo variklis leidžia sukurti labai organišką vaizdą, be jokių ryškesnių aštrių kampų ir kraštų.

# Command & Conquer 3: Tiberium Wars

www.commandandconquer.ea.com
**PLAFTORMA** PC DVD
**ŽANRAS** sci–fi strategija
**KŪRĖJAS** EA Los Angeles (eala.ea.com)
**LEIDĖJAS** Electronic Arts (www.ea.com)
**PASIRODYMO DATA** 2007
**SĄSAJOS** Command & Conquer serijos tęsinys.
**YPATYBĖS** Klasikiniai serijos daliniai, nauja nežinoma rasė.

Per visus šiuos metus „Tiberiumo" pasiilgusios publikos laimei ta pati „Electronic Arts" nutarė atgaivinti „Command & Conquer" visatos medalio klasikinę pusę ir grąžinti brangius širdžiai „Global Defense Initiative" ir „Brotherhood of NOD", sukeliant jų susidūrimą su iki šiol neregėtais varžovais. Visiškai perdirbtas varikliukas „SAGE", paveldėtas iš „The Battle for Middle–earth", numato smulkiai detalizuotas batalijas, o pastaraisiais metais vyraujantys „geimplėjaus" orientyrai siūlo dinamišką ir turiningą žaidimo mechaniką. Antrasis draugužio Keino atėjimas numatomas kitais metais.

**2047–ieji, įtampa Žemėje pakilusi iki maksimalaus taško. Tiberiumas — besidauginanti ateiviška medžiaga plinta Žemėje kaip radioaktyvus ledynas. GDI siekia sustabdyti tiberiumo plitimą, tačiau NOD su Keinu priešakyje turi kitų planų — naudoti tiberiumą kaip energijos šaltinį ir jo pagalba užvaldyti žmoniją.**






„Bioshock“ bus persmelktas slogios, įtemptos ir vietomis siaubo elementais perpintos atmosferos.

# BioShock

www.sshock2.com/bioshock
**PLAFTORMA** PC DVD-ROM PS2 Xbox
**ŽANRAS** sci-fi FPS
**KŪRĖJAS** Irrational Games (www.irrationalgames.com)
**LEIDĖJAS** Take-Two Interactive (www.take2games.com)
**PASIRODYMO DATA** 2006–09–01
**SĄSAJOS** Netiesioginis System Shock serijos tęsinys.
**YPATYBĖS** Povandeninis pasaulis, dvigubas herojaus valdymas, galvosūkiai ir kitos užduotys.

**„System Shock 2“ versija, skirta PC , pasirodė prieš septynerius metus. Žaidėjams tada buvo siūlomas baisiai įtemptas „geimplėjus“ ir neįtikėtina atmosfera. Žaidimą labai šiltai sutiko netgi kritikai, tad jis tapo vienu geriausių visų laikų PC projektų. Deja, kaip dažniausiai būna, jis nesulaukė finansinės sėkmės, taigi daugelis baiminosi, kad „System Shock 2“ bus paskutinė serijos dalis.**

Kūrėjai „Irrational Games“ jau senokai anonsavo „BioShock“, galima sakyti, tam tikrą „System Shock 2“ idėjų tęsinį. Žaidimo demonstracinė versija buvo pristatyta E3. Ji, beje, pasirodė daug žadanti. Akivaizdu, kad pagal visus rodiklius ketinama aplenkti savo pirmtaką.



„BioShock“ veiksmas prasideda nuo momento, kai susitinkate Didįjį Tėvelį („Big Daddy“) — didžiulę keistą naro kostiumą ir šalmą dėvinčią pabaisą. Ji iš lėto seka paskui Mažąją Sesutę („Little Sister“), t.y. veikėją, kurio valdymas patikėtas žaidėjui. Ši porelė veikia taip, kaip, pavyzdžiui, gorila laukinėje gamtoje, puolanti tik tuo atveju, kai ją išgąsdina arba išprovokuoja. Didysis Tėvelis gina Mažąją Sesutę, kurios vienintelė užduotis — rinkti „Adam“, medžiagą, leidžiančią pakeisti bet kokio objekto genetinę struktūrą.

Žaidimo „geimplėjus“ primins „System Shock 2“. Kamera kaitalios padėtį, perduodama vaizdą iš trečiojo asmens pirmajam arba atvirkščiai. Žaidimo eigoje jums teks bendrauti su pačiais įvairiausiais veikėjais, spręsti galvosūkius ir t.t. Ypač įspūdį palieka tikra „BioShock“ „bekraštybė“ — čia įmanoma išspręsti tą pačią problemą daugybe būdų. Be to, rezultatai išeis pakankamai skirtingi. Taigi galėsite žaisti taip, kaip nuspręsite patys, neteks ieškoti to vienintelio kūrėjų paslėpto sprendimo.

Grafiškai žaidimas atrodo nuostabiai. Pusiau sugriautas povandeninis miestas Rapture dėl puikios objektų geometrijos, ryškių tekstūrų ir įspūdingų šviesos efektų atrodo neįtikėtinai detalus. Veikėjų modeliai tiesiog apžavi, akį džiugina realistiška animacija.

Nepaisant to, kad iki „BioShock“ pasirodymo 2007 metų pradžioje liko dar labai daug laiko, „Irrational Games“ jau dabar pademonstravo išties puikų žaidimą, kurio tiesiog būtina laukti.

# Bionicle Heroes



Svarbiausias žaidimo komponentas yra kaukės. Kiekvienas veikėjas gali rinktis keletą specialių kaukių, kurios suteikia unikalius ginklus ir savybes.

www.bionicleheroes.com
**PLAFTORMA** PC DVD-ROM PS2 Xbox GameCube
**ŽANRAS** veiksmo / nuotykių
**KŪRĖJAS** Traveller's Tales (www.t-tales.com)
**LEIDĖJAS** Eidos Interactive (www.eidos.com)
**PASIRODYMO DATA** 2006 pabaiga
**SĄSAJOS** Pagal Lego konstriuktorių seriją.
**YPATYBĖS** Skirtingi herojai, robotų kovos.

Jau ne kartą minėta kompanija „Eidos Interactive“ anonsavo dar vieną naują projektą — „Bionicle Heroes“, žaidimą apie futuristinius robotus iš „Lego“ kompanijos kaladėlių. Žaidimo kūrimas buvo skirtas „Traveller's Tales“ komandai, kuri sėkmingai susitvarkė su užduotimi, reikalavusia kultinį „Star Wars“ pasaulį perkelti į vaikiško konstruktoriaus pagrindu sukurtą žaidimą „Lego Star Wars“ (ir dabar kartu su „LucasArts“ kuria tęsinį). Naujajame žaidime „Bionicle Heroes“ žaidėjai galės pamatyti visus įdomiausius ir galingiausius „Bionicle“ visatos veikėjus. Vadovaudamas jaunam nepatyrusiam herojui (jei taip galima pasakyti apie robotą) ir naudodamasis jo unikaliais gabumais žaidėjas kelyje į pergalę turės įveikti nemažai kliūčių.

# Spore

www.spore.com
PLAFTORMA PC PS2 X PS3
ŽANRAS gamtos simuliatorius
KŪRĖJAS Maxis (www.maxis.com)
LEIDĖJAS EA Games (www.electronicarts.co.uk)
PASIRODYMO DATA 2007
SĄSAJOS Naujas The Sims kūrėjo projektas.
YPATYBĖS Įvairių gyvybės formu vystymas, įvairių žanrų kombinacija.

Net nepamanėme, kad ambicingasis „Maxis“ studijos projektas, „visko–pasaulyje“ simuliatorius „Spore“, pasirodys ne tik PC platformai, labiausiai tinkančiai šiam globaliam konstruktoriui su cirkuliuojančia vartotojo ruošiama medžiaga. Nepaisant to, parodos metu surengtoje spaudos konferencijoje didysis ir baisusis Willis Wrightas pasakojo žurnalistams apie tai, kad projektas, kurio evoliucionuojantis „geimplėjus“ derina „Diablo“, „Populous“, „SimCity“ ir „Civilization“ projektų elementus, pasirodys „visoms platformoms“. Tačiau viena maža sąlyga: iš pradžių jis išeis tik PC. Taigi pasirodymas, kuris apytiksliai įvyks kitų metų viduryje, bus išties didžiulio mąsto. „Spore“ pasaulis apims ne tik šios kartos, bet ir naujos (tuo metu jau esamos) konsoles. Dar daugiau: viena ar kita forma žaidimas pasirodys mobiliesiems telefonams.




Padarų redaktorius leis sukurti bet kokios įsivaizduojamos ir neįsivaizduojamos formos būtybę.



# Shadowrun

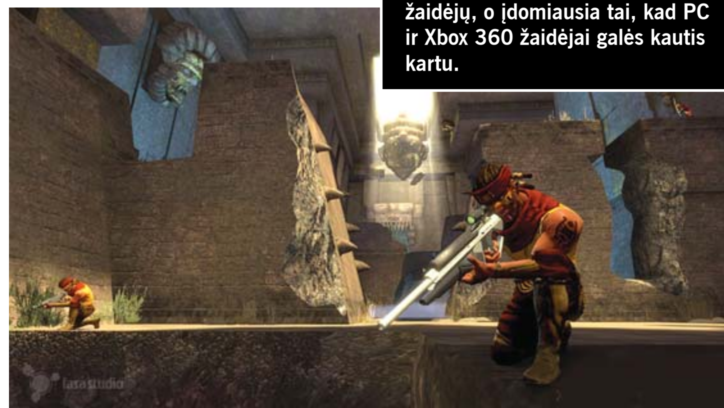
www.shadowrun.com
PLAFTORMA PC DVD X
ŽANRAS tinklo FPS
KŪRĖJAS FASA Studio (fasastudio.com/default.htm)
LEIDĖJAS Microsoft Game Studios (www.microsoft.com/games/default.aspx)
PASIRODYMO DATA nepaskelbta
SĄSAJOS Pagal seną to paties pavadinimo RPG žaidimą.
YPATYBĖS Veikėjo tobulinimas, įvairūs žaidimo režimai.

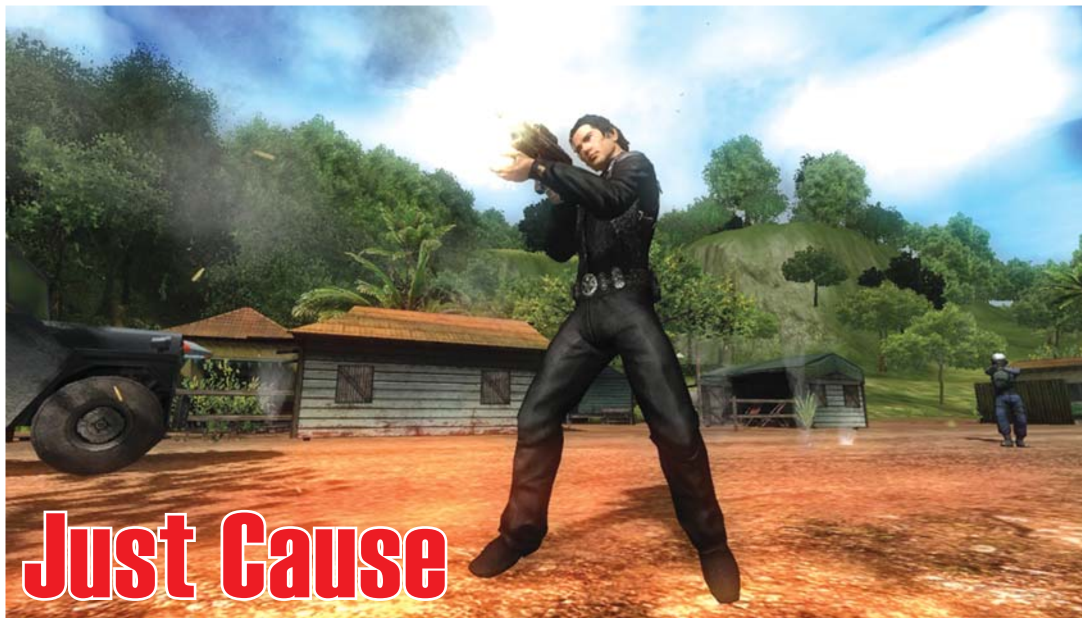
**„Microsoft“ parodoje pristatė naują žaidimą „Shadowrun“ „Xbox 360“ ir PC platformoms, Beje, jis bus pritaikytas naujai OS „Windows Vista“. „Shadowrun“ – gerai Jungtinėse Amerikos Valstijose žinomas stalo RPG žaidimas (1994–aisiais buvo sukurtas ir kompiuterinis žaidimas SNES konsolei), kuris po perkėlimo į PC ir „Xbox 360“ virto komandine pirmojo asmens šaudykle.**

„Shadowrun“ veiksmas vyksta ateityje, kai į Žemę po 5000 metų pertraukos pagaliau sugrįžta magija. Žmonija tuoj pat pasiskirsto į dvi priešiškas frakcijas: viena jų mano, kad magiją būtina griežtai kontroliuoti, o kita įsitikinusi, kad burtai turėtų būti prieinami visiems. Ir dėl to tarp jų nuolat kyla kariniai konfliktai, nežadantys nieko gero.

Žaidėjui siūloma sukurti savą komandą, narius į ją rinkti iš keturių magiškų rasių atstovų: žmonių, elfų, nykštukų ir trolių. Studija „FASA“, kurianti „Shadowrun“, žada pradžiuginti mus šiuolaikišku varikliuku ir patraukliu „geimplėjumi“. Pirmojo pažado teisingumu galite įsitikinti patys — pažvelgę į paveiksliuką.

Nors žaidimas ir turės „botus“ bei treniruočių mini žaidimus, skirtus vienam žaidėjui, pagrindinis „Shadowrun“ tikslas yra tinklo žaidimai. Čia „Shadowrun“ galės žaisti iki 16 žaidėjų, o įdomiausia tai, kad PC ir Xbox 360 žaidėjai galės kautis kartu.






# Just Cause

justcausegame.com
PLAFTORMA PC DVD ROM PS2 X
ŽANRAS veiksmo
KŪRĖJAS Avalanche Studios (www.avalanchestudios.com)
LEIDĖJAS Eidos Interactive (www.eidos.com)
PASIRODYMO DATA 2006 pabaiga
SĄSAJOS Debiutinis nepriklausomos švedų kūrėjų studijos žaidimas.
YPATYBĖS GTA stilius, didžiulis žaidimo pasaulis, įvairios užduočių atlikimo galimybės.

**Pagrindinis „Just Cause“ projekto dizaineris Magnusas Nedforsas praėjusioje E3 pristatė demonstracinę versiją, kuri leido susidaryti bendrą įspūdį apie šį žaidimą. Parodyta medžiaga sužavėjo lankytojus, kai kurie jų panoro tuoj pat čiupti valdymo pultelį ir pakartoti tai, ką matė.**

2001 metais žaidimas „Grand Theft Auto 3“ sukėlė revoliuciją tarp lenktyninių veiksmo žaidimų. „Just Cause“ ketina pakartoti istoriją, tačiau šį kartą kalbame ne tik apie automobilius, bet ir apie lėktuvus, sraigtasparnius, katerius ir kitas transporto priemones. Naujas veiksmas pasiūlys vieną didžiausių žaidimų pasaulių — žaidėjas galės tyrinėti šimtus kvadratinių mylių. Suprantama, kad praktiškai į bet kurią vietą galėsite patekti ir pėsčiomis, tačiau pats paprasčiausias būdas yra greitos transporto priemonės vagystė.

Kūrėjai pateikia tokį žaidimo interaktyvumo ir nelinijiškumo pavyzdį: įsivaizduokite, kad pagrobiate sraigtasparnį ir ieškote priešo. Kelionės ore leidžia kur kas greičiau apibrėžti užduotį — netrukus surandate taikinį. Jūsų priešas važiuoja džipu, o kiek tolėliau juda juodas automobilis. Klausiate savęs: „Kokie variantai įmanomi?“ Atsakymas į šį klausimą yra labai paprastas — variantų aibė.

Vietoj to, kad nutupdytumėte sraigtasparnį, pavogtumėte automobilį ir persekiotumėte objektą žemėje (nors galima elgtis ir taip), jus galite iššokti parašiutu tiesiai iš sraigtasparnio, nusileisti ant minėto automobilio stogo, mandagiai paprašyti vairuotojo išlipti ir taranuoti nieko nenutuokiantį priešą. Arba privažiuoti arčiau niekšo esančio automobilio, persiristi į jį ir išspręsti visas problemas rankomis. Kaip visa tai atrodė „real time“ prezentacijoje — žodžiais nenupasakosi.

**Pagrindinis žaidimo herojus – Rico Rodriguez, CŽV agentas, nusiųstas į Pietų Amerikos salę San Esperito, kurioje turi padėti nuversti vietinį diktatorių, turintį masinio naikinimo ginklų kolekciją.**







**Žvelgiant į paveiksliuką, peršasi vienintelis analogas... teisingai — „Crysis“.**

# Haze

hazegame.uk.ubi.com
PLAFTORMA PC DVD ROM PS3 X
ŽANRAS sci-fi FPS
KŪRĖJAS Free Radical Design (www.frd.co.uk)
LEIDĖJAS Ubisoft (www.ubi.com)
PASIRODYMO DATA 2007 pradžia
SĄSAJOS Naujas Timesplitters kūrėjų darbas.
YPATYBĖS Pažangus variklis, ateities karinė – biomedicininė technika.

**Kompanijos „Ubisoft“ ir „Free Radical Design“ oficialiai patvirtino pirmojo asmens šaudyklės „Haze“ kūrimo faktą „PlayStation 3“, „Xbox 360“ ir PC versijoms. Žaidimas turėtų pasirodyti kitų metų pradžioje.**

Projekto virtualūs įvykiai klostosi maždaug 2030 metais. Daugelio valstybių vyriausybės karines operacijas pavedė atlikti privačioms transnacionalinėms korporacijoms. Būdami „Mantel“ korporacijos kareivio Džeko Karpenterio vaidmenyje turėsite atlikti užduotis karščiausiuose mūsų planetos taškuose.

Dėl pažangiausių ginklų, karinės technikos ir biomedikų palaikymo korporacijos kareiviai pasižymi efektyvumu ir žiaurumu, kelia baimę teroristams, diktatoriams ir politiniams „Mantel“ priešams. Jūsų misija prasidės karo apimtoje Afrikos šalyje, kur pagrindiniam veikėjui teks išsiaiškinti santykius su sukilėlių organizacija „The Promise Hand“. Tačiau iš tikrųjų situacija atrodo visai ne taip, kaip ją pateikė vadovybė...

„Haze“ kuriamas naudojant pažangų šiuolaikišką varikliuką, kuris puikiai tvarkosi su milžiniškomis atviromis erdvėmis, o vartotojui gali pasiūlyti didžiulį specefektų rinkinį, realistišką fiziką ir įdomius „geimplėjaus“ ypatumus. „Haze“ turės „multiplayer“ režimą ir leis žaisti žaidimą dviese.




„International challenge“ režimas leis vesti savo pasirinktą tarptautinę komandą per kvalifikacinius raundus iki pagrindinio tarptautinio turnyro — labai primenančio tą, kuris šiuo metu ūžia Vokietijoje.

# Pro Evolution Soccer 6

Svetainė kuriama
**PLAFTORMA** PC PS2 X PS3
**ŽANRAS** futbolo simuliatorius
**KŪRĖJAS** KCET (www.konami.jp/gs/)
**LEIDĖJAS** Konami (www.konami-europe.com)
**PASIRODYMO DATA** 2006 spalis
**SĄSAJOS** Pro Evolution Soccer tęsinys.
**YPATYBĖS** Patobulinta kamuolio valdymo technika, automatiškos atsitiktinės komandos.

**Kompanija „Konami“ parodoje praneše apie tai, kad ateinanti populiaraus futbolo simuliatoriaus dalis pasirodys spalį „PlayStation 2“, „PlayStation Portable“, PC, „Xbox 360“ ir „Nintendo DS“ versijose. Ne Europoje žaidimas pasirodys pavadinimu — „Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007“.**

„Konami“ žada, kad naujasis simuliatorius pasiūlys dar patrauklesnį „geimplėjų“, kuriame nuo šiol žaidėjas be kamuolio — irgi žaidėjas, privaląs nuolat ieškoti laisvos vietos aikštelėje, stengtis atsidengti perdavimui arba planuoti, kaip ir kada galima perimti varžovo siųstą kamuolį. Gynėjai taip pat aktyviai kovos už naudingiausią poziciją, o puolėjai pademonstruos patobulėjusią kamuolio varymo techniką, naujas perdavimų ir smūgių rūšis.

„Pro Evolution Soccer 6“ pasiūlys kelis „geimplėjaus“ režimus, netgi ir Pasaulio čempionatą, kuriame galės dalyvauti visų žemynų futbolininkai. Žaidime atsiras įdomus režimas „Random Match Selector“, kur automatiškai bus galima sukurti unikalią komandą iš geriausių žaidėjų, nurodant tik lygą arba šalį. „Konami“ pagaliau gavo VISAS tarptautines licencijas žaidimui, taigi dabar visų pristatytų šalių futbolininkai dalyvaus savo vardais.

# Chrome 2

Svetainė kuriama
**PLAFTORMA** PC DVD
**ŽANRAS** sci–fi FPS
**KŪRĖJAS** Techland (www.techland.pl)
**LEIDĖJAS** Nepaskelbtas
**PASIRODYMO DATA** 2007
**SĄSAJOS** Chrome tęsinys.
**YPATYBĖS** Tobulinamas herojaus kūnas, didžiuliai vaikštantys robotai.

Priešindamasi sveikam protui ir aklai įsitikinusi savo jėgomis lenkų kompanija „Techland“ parodoje demonstravo iškart keturis šiuo metu aktyviai kuriamus projektus: „Call of Juarez“, „Dead Island“, „Xpand Rally Xtreme“ ir ne pačios sėkmingiausios šaudyklės „Chrome“ tęsinį, kuris mus ir sudomino. Šiuo atveju turime standartinį „techlandiškiems“ projektams vaizdelį — didžiulės atviros erdvės, kuriose akivaizdžiai nėra ką veikti. Iki tol, kol iš po vizualios neaiškios kilmės anomalijos išlenda išties įspūdingo dydžio karinis robotas. Tuoj pat akivaizdžiai išryškėja naujojo varikliuko pranašumai, kuris sujungia naujausias programavimo technologijas, sumaniai atliktą apšvietimą ir realistiškus oro efektus. Įvertinus faktą, kad joks naujai kuriamas „Techland“ revoliucingas projektas kol kas nėra išvydęs pasaulio šviesos, pagrindo optimizmui kol kas yra mažoka.

Pagrindinė Chrome tęsinio ypatybė bus galimybė herojaus sąmonę perkelti į naują kūną. Būtent už šią paslaugą herojus pateko į armiją, kur turi susimokėti penkeriais tarnybos metais.



# Brothers In Arms: Hell's Highway



„Hell's Highway" – tai kelias, kuris 1944–aisiais per operaciją „Market Garden" buvo naudojamas kaip Sąjungininkų perdavimo kanalas į Olandiją, stumiantis link Vokietijos. Žaidime Mato Beikerio ir Džo Hartstoko vaidmenyje teks vykdyti su šia operacija susijusias užduotis ir vadovauti nedideliems karių būriams.

www.hellshighwaygame.com
**PLAFTORMA** PC DVD PS3
**ŽANRAS** karinis FPS
**KŪRĖJAS** Gearbox Software (www.gearboxsoftware.com)
**LEIDĖJAS** Ubisoft Entertainment (www.ubi.com)
**PASIRODYMO DATA** 2006–10–06
**SĄSAJOS** Brothers In Arms serijos tęsinys.
**YPATYBĖS** Nauji būrių tipai, Unreal 3 variklis.

Apie vienos geriausių Antrojo pasaulinio šaudyklių tęsinį kol kas informacija, deja, yra minimali. Žinoma tik tiek, kad „Gearbox" ketina laikytis auksinės gero tęsinio taisyklės, sukuriant daugiau, gražiau ir įspūdingiau. Tą visai neblogai parodoje pademonstravo efektingi paveiksliukai ir klipukai, tačiau mes vis dėlto svajojame apie tai, kad į tą „daugiau" patektų ir „daugiau kelių apeiti", „daugiau vingių pas priešus" ir „daugiau realistiškumo" — tuomet žaidimą pasitiksime taip, kaip ir dera potencialų hitą.

# Sam Suede: Undercover Exposure



www.allowe.com/Sam
**PLAFTORMA** PC DVD
**ŽANRAS** nuotykių
**KŪRĖJAS** iBase Entertainment (www.ibaseentertainment.com)
**LEIDĖJAS** nepaskelbtas
**PASIRODYMO DATA** 2007
**SĄSAJOS** Naujas Leisure Suit Larry kūrėjo darbas.
**YPATYBĖS** Humoristinis detektyvinis siužetas, tropinės aplinkos.

**Vienoje iš E3 metų vykusių spaudos konferencijų buvo pranešta apie žaidimo „Sam Suede: Undercover Exposure" kūrimą PC platformai.**

Šis projektas turėtų pažymėti vadinamojo Elo Louo (Al Lowe) sugrįžimą. Omeny turime erotinių „kvestų" „Leisure Suit Larry" autorių, jau seniai dingusį iš mūsų akiračio. Lowe yra vienas „iBase Entertainment" įkūrėjų, o šios pastangomis ir kuriamas naujasis žaidimas. „Sam Suede: Undercover Exposure" pasirodymas planuojamas kitais metais.

Parodos lankytojams pristatyta žaidimo prezentacija pademonstravo „geimplėjų" viename iš baigtų lygių. Žaidimo pagrindinis veikėjas — Sam Suede, kuris patenka į paslaptingą tropinėje saloje esančią stovyklą. Pagal kūrėjo sumanymą, žaidimas turėtų būti suprantamas kaip nuotykių komedija su galvosūkiais ir linksmais pokštais. Tą akivaizdžiai pademonstravo klipukas. Pavyzdys: Sam persirengia moteriškais drabužiais ir sėkmingai vaizduoja priešingos lyties atstovą...

Lowe pažymėjo, kad jis ketina nutolti nuo erotinės tematikos, nes išbandė save naujoje srityje. Taigi paauglių prašome nesijaudinti — panašu, kad mūsų laukia įprastas „adventure".

# Dead Island

Sveitainė kuriama
PLAFTORMA PC DVD
ŽANRAS FPS / siaubo
KŪRĖJAS Techland (www.techland.pl)
LEIDĖJAS nepaskelbtas
PASIRODYMO DATA nepaskelbta
SĄSAJOS Naujas Chrome kūrėjų darbas.
YPATYBĖS Kovos su zombiais, dvi siužetinės atšakos.

**„Survival horror" žanras — labai retas svečias PC platformoje. Kartais mus pradžiugina populiarių konsolinių frančizių perkėlimas. Netrukus žadama perkelti naują „Alone in the Dark" (žr. temoje), tačiau jau senokai neteko matyti kažko originalaus ir išskirtinio. Kompanija „Techland" ketina pakeisti padėtį, išleisdama žaidimą „Dead Island" — pirmojo asmens šaudyklę su „survival horror" elementais.**

Siužetas nepasižymi originalumu: pagrindinis veikėjas išmetamas perpildytoje zombių saloje. Jūsų auklėtiniui teks išgyventi, tuo pat metu spręsti įvairias užduotis, kurios padės suprasti, kas už viso to slypi. Siužetą paįvairins faktas, kad pagrindinio veikėjo žmona taip pat tampa zombe. Jums teks priimti sudėtingą sprendimą: ar nužudyti ją, ar pasistengti surasti vaistų jai išgydyti? (iš tiesų, pasirinkimas labai nelengvas:)).



Jeigu jūs nutarsite žengti antruoju keliu, tai teks ne tik gelbėti savą kailį, bet ir apšniukštinėti kiekvieną salos kampelį beieškant vaistų. Kita vertus, jeigu nutarsite pagelbėti savo antrajai pusei greičiau nukeliauti į aną pasaulį, jūsų užduotis bus surasti ir nubausti kaltuosius (užduotis tikram vyrui, čia jums ne žolelių ieškoti:)).

„Dead Island" veiks su tuo pačiu varikliu, kaip ir neseniai žurnale pristatytas kitas „Techland" žaidimas „Call of Juarez".

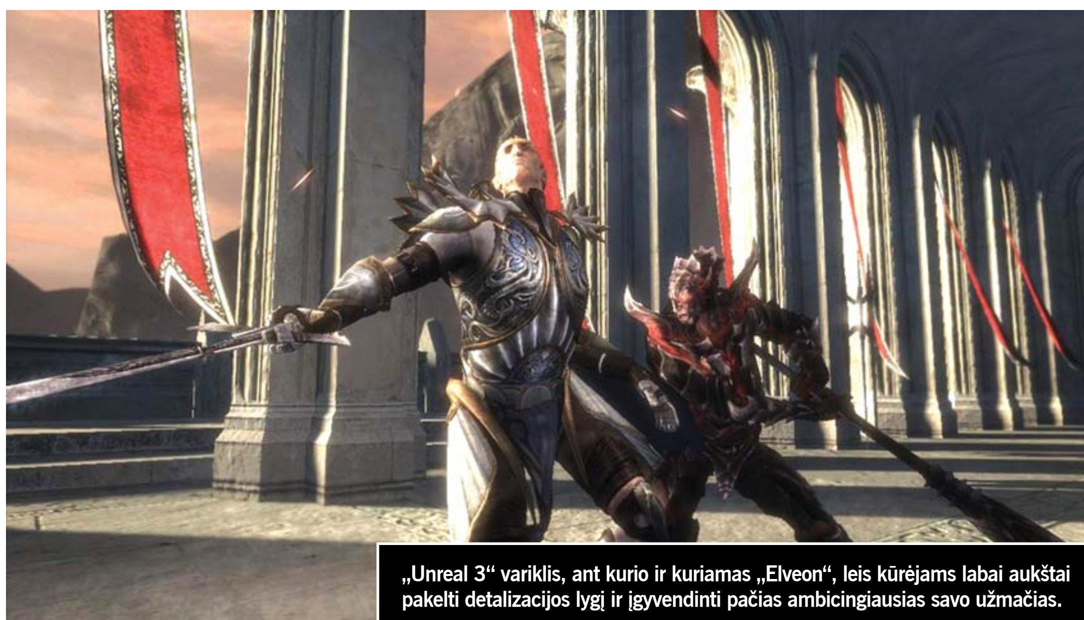
# Elveon

www.elveon.net
PLAFTORMA PC DVD PS3 Xbox
ŽANRAS veiksmo RPG
KŪRĖJAS 10tacle Studios (www.10tacle.com)
LEIDĖJAS Ubisoft (www.ubi.com)
PASIRODYMO DATA 2007 vidurys
SĄSAJOS Naujas GTR kūrėjų (!) darbas.
YPATYBĖS Savitas elfų ir kitų fantasy būtybių pasaulis, unikali kovos sistema.

**O čia tai rimtas kūrėjų peršokimas į naują žanrą. Kompanija „10tacle Studios" E3 lankytojams anonsavo „fantasy" veiksmo žaidimą „Elveon". Ji išleido prezentacinį klipuką, „suklijuotą" iš pačių įtempčiausių karinių žaidimo scenų.**

Bene daugiausia dėmesio šio veiksmo RPG kūrėjai skiria neįtikėtinai išvystytai elfų mūšių sistemai, vaizdingiems susirėmimams su šaltaisiais ginklais. Didelį įspūdį palieka tas milžiniškas, kruopščiai išdirbtas elfų pasaulis Naon su organiškomis ir gyvybingomis aplinkomis.

Žaidimas papasakos epinę istoriją apie didvyriškos elfų genties sukilimą jame dalyvaujančio kario lūpomis. Jo vaidmenyje mums ir teks stengtis pakeisti savo tautos likimą, o tam reikės įvykdyti pranašystę — išlaisvinti užmirštą Nimanthar miestą, kuris yra dieviškas portalas tarp realybių. Ne pati paprasčiausia užduotis, netgi dievams...



„Unreal 3" variklis, ant kurio ir kuriamas „Elveon", leis kūrėjams labai aukštai pakelti detalizacijos lygį ir įgyvendinti pačias ambicingiausias savo užmačias.

# Medal of Honor: Airborne

Kol kas galime pasigrožėti tik tokiomis „nuotraukomis“. Tikrų vaizdų iš būsimojo žaidimo teks dar palūkėti.

www.moh.ea.com
**PLAFTORMA** PC DVD PS2 PS3 Wii
**ŽANRAS** karinis FPS
**KŪRĖJAS** Electronic Arts (www.ea.com)
**LEIDĖJAS** Electronic Arts (www.ea.com)
**PASIRODYMO DATA** 2007 pradžia
**SĄSAJOS** „Medal of Honor“ serijos tęsinys.
**YPATYBĖS** Parašiuto valdymas leidžiantis, įvairios misijų užduočių atlikimo galimybės.

**Garsioji „Medal of Honor“ frančizė, apie kurios puikiąsias serijas galite prisiminti pasiskaitę šio numerio klasikos skyrelį, keliauja į naująją konsolių kartą, o kartu ir sugrįžta į PC bei dabartines konsoles.**

„MOH: Airborne“, pasak pačių autorių, yra „pereinamasis serijos žaidimas“. „Medal of Honor“ ne tik keliauja į naujos kartos konsoles, bet ir pirmą kartą iššauna į dangų. Mes atsidursime 82 – ojo Airborne padalinio — didžiausio Antrojo pasaulinio karo desantininkų būrio — gretose ir į kiekvieną misiją nusileisime parašiutu.

Kūrėjai žaidime mums nori suteikti dvigubą efektą: paruošti įdomią dramatišką siužetinę liniją ir kartu leisti patiems laisvai veikti kovos lauke. Šiuos du aspektus, žinome, gan sunku suderinti, tačiau EA tikisi, kad jiems pavyks. Žaisdami aiškiai žinosime, ką ir kodėl reikia padaryti, tačiau, kaip atlikti kiekvieną užduotį, priklausys tik nuo mūsų. Žaidimu keliausime gana tiesiai, tačiau susidursime su įvairiais užduočių atlikimo būdais, kuriuos galėsime rinktis. Įdomiausia, kad dar ore priimti sprendimai darys įtaką tam, kas vyks nusileidus ant žemės. Žaidėjas galės visiškai valdyti parašiutą pasirinkdamas vietą nusileisti. Tai leis misijas sužaisti įvairiiopai ir kaskart susidurti su kitomis aplinkybėmis.



Kūrėjai žada, kad sužaisti visą „Superman Returns“ užtruks apie trisdešimt valandų.

# Superman Returns: The Videogame

www.ea.com/superman_returns
**PLAFTORMA** PC DVD PS2 Xbox 360
**ŽANRAS** veiksmo / nuotykių
**KŪRĖJAS** EA Tiburon (www.tiburon.com)
**LEIDĖJAS** EA Games (www.ea.com)
**PASIRODYMO DATA** 2006 pabaiga
**SĄSAJOS** Pagal būsimą to paties pavadinimo filmą.
**YPATYBĖS** Didžiulis laisvai tyrinėjamas miestas, įvairios supergalios.

**Po labai ilgos pertraukos pirmasis pasaulyje komiksų superherojus sugrįžta į kino ekranus. Kaip įprasta šiais laikais, kartu žada pasirodyti ir kompiuterinis žaidimas. Lygiai taip pat nestebina ir faktas, kad žaidimą kuria ir išleis EA — daugybės didelių ir „skanių“ licencijų savininkė. Nors iš „Superman“ žaidimo tikimasi tik eilinio filmo palydėjimo ir įprastų superherojų žaidimams būdingų galimybių, kūrėjai žada pateikti šį tą išskirtinio ir tikrai „supermeniško“.**

Pagrindinis žaidimo herojus ir kiti svarbūs asmenys, be abejo, bus sukurti pagal kino personažus ir įgarsinti filmo aktorių. Ryški žaidimo žvaigždė bus ir pati „Superman Returns“ veiksmo vieta — Metropolio miestas. Jį bus galima laisvai tyrinėti, o plotas sieks beveik du šimtus kvadratinių kilometrų. Apimtis tokia didžiulė, kad, pasak kūrėjų, net skrydžiui per jį milžinišku greičiu reikės ne vienos minutės.

Priešingai nei kituose kovos su nusikaltėliais žaidimuose, Supermenui neteks atlikinėti eilinių smulkių užduotėlių, pavyzdžiui, gaudyti kišenvagius ar automobilių grobikus. Vietoj to, herojui reikės įveikti penkiasdešimt tikrai didingų ir svarbių darbų: pavyzdžiui, susikauti su milžinišku monstru Metallo ar gelbėti žmones iš globalių katastrofų. Tokius darbus padės įveikti žymiosios Supermeno galios: jėga, skraidymas, lazerinis matymas ir panašiai. Bus ir išsami bei įvairių galimybių turinti muštynių sistema.

# Overlord

www.codemasters.com/overlord
**PLAFTORMA** PC DVD
**ŽANRAS** veiksmo RPG
**KŪRĖJAS** Triumph Studios (www.triumphstudios.com)
**LEIDĖJAS** Codemasters (www.codemasters.com)
**PASIRODYMO DATA** 2007 vasara
**SĄSAJOS** Naujas Age of Wonders kūrėjų darbas.
**YPATYBĖS** Įsakinėjimas savo tarnams, juodas jumoras.



Labai įdomiai atrodo tai, kad jūsų valdomi pakalikai galės rinkti visokius šarvus, ginklus ir panašius RPG žaidimams būdingus daiktus ir panaudoti sau arba perduoti jums.

Kompanija „Codemasters" oficialiai anonsavo „fantasy" nuotykių veiksmo žaidimą „Overlord", kuriamą „Triumph Studios". Pagrindinis herojus, tiksliau blogiukas ir mistinis veikėjas be vardo, tam tikru atžvilgiu yra seniai mirusio Overlordo reinkarnacija, šis buvęs vos ne paties demono įkūnijimas. Juodojo humoro ir ironijos kupinas nuotykis, parodijuojantis klasikinius „fantasy" charakterius ir siužetus, prasidės netoli to paties Overlordo Tamsiojo bokšto. Tik nuo žaidėjo veiksmų priklausys, ar jis sugebės teisingai pasinaudoti savo velnišku palikimu ir tapti blogiuku... arba superblogiuku! Esminis žaidimo ypatumas — piktai nusiteikusių gremlinų (tarnų), turinčių įvairiausių naudingų sugebėjimų, egzistavimas; būtent jie žaidėjams padės kurti blogį ir superblogį, neprieštaraudami klausysis visų savo valdovo įsakymų, kovos ir net mirs už jį.

# Test Drive: Unlimited

www.testdriveunlimited.com
**PLAFTORMA** PC DVD PS2
**ŽANRAS** online lenktynės
**KŪRĖJAS** Eden Studios (www.eden-studios.com)
**LEIDĖJAS** Atari (www.atari.com)
**PASIRODYMO DATA** 2006–09–01
**SĄSAJOS** Test Drive serijos tęsinys.
**YPATYBĖS** Virš tūkstančio Havajų kelių kilometrų, virš šimto licencijuotų aubomobilių bei motociklų ir jų dalių.

**Kompanija „Atari" oficialiai patvirtino savo pirmojo globalinio „online" lenktynių žaidimo „Test Drive: Unlimited" kūrimo faktą PC platformai. Iš pradžių žaidimą kūrė kompanija „Eden Games", kuri išskirtinai visas pastangas dėjo į naujos kartos konsolės „Xbox 360" versiją. Dabar gi būsimųjų platformų ratas kiek išsiplėtė.**

Žaidimas pasiūlys pasirinkti iš daugiau kaip 125 licencijuotų automobilių, kuriuos gamina 25 garsios įmonės, pavyzdžiui, „Lamborghini", „Aston Martin", „Mercedes", „Saleen", „Shelby" ir „Jaguar". Žaidimo modeliai visiškai atitiks savo realius prototipus, o automobilių interjerui bus skiriamas ne mažesnis dėmesys nei kėbului.

„Test Drive: Unlimited" įvykiai klostosi vienoje iš Havajų salų, vadinamoje Oachu. Visų trasų ilgis sudarys daugiau kaip tūkstantį mylių. Naujas lenktynių simuliatorius disponuos keliais „multiplayer" režimais ir pasiūlys viso pasaulio „geimeriams" parungtyniauti tarpusavyje. Žaidėjai galės kurti bendruomenes ir klubus, bendrauti, pardavinėti ir pirkti automobilius, ir, aišku, rengti įvairaus pobūdžio lenktynes ar ištisus čempionatus. Žaidime „Test Drive: Unlimited"bus ne tik keturračių priemonių, tačiau ir motociklų.

Kūrėjų teigimu, PC ir „Xbox 360" versijos nesiskirs nei „geimplėjumi", nei vizualine kokybe. „Test Drive: Unlimited" pasirodymas numatomas šių metų pirmąją rudens dieną.

Įvairios labiau įprastos ar retos automobilių ir motociklų dalys leis susikurti unikalias transporto priemones.



# Age Of Empires III: The WarChiefs

www.microsoft.com/games/pc/age3warchiefs.aspx
PLAFTORMA PC DVD
ŽANRAS istorinė strategija
KŪRĖJAS Ensemble Studios (www.ensemblestudios.com)
LEIDĖJAS Microsoft Games (www.microsoft.com/games)
PASIRODYMO DATA 2006 pabaiga
SĄSAJOS Age Of Empires III papildymas.
YPATYBĖS Trys naujos rasės, naujos sostinės funkcijos, žaidimas iš indėnų perspektyvos.

**Tiesa pasakius, informacijos apie šį garsios frančizės papildymą kol kas nėra daug. „Microsoft" spaudos tarnyba jau seniai garsėja šykštumu smulkmenoms. Iš to, kas žinoma: atsiras trys naujos rasės, visos Amerikos vietinių gyventojų — irokėzai, siu,... Trečiosios rasės pavadinimas kol kas neatskleidžiamas. Galima spėti, kad „The WarChiefs" papildyme išvysime tą patį, ką ir originaliame žaidime, tik šįkart indėnų pusėje. Jiems vadovaujant, bus galima pereiti ištisą kampaniją, kurią sudaro 15 veiksmo kupinų misijų.**

Tačiau kūrėjai nepamiršo ir senų tautų. Kiekviena jų bus papildyta naujais „unitais", pastatais, „upgrade'ais" ir t.t. Bus patobulinta mūsų temoje minima gimtojo miesto (Native Town) koncepcija, t.y. sostinė parūpins užkariautojams naujų „bonusų" ir papildomai atliks dar kelias naujas ir kol kas nežinomas funkcijas. Visiškai nesuprantama, kokiu būdu ši koncepcija bus susieta su naujomis rasėmis, nes, samprotaujant logiškai, jie negali turėti jokio „Native Town", kadangi visi veiksmai vystosi jų istorinėje tėvynėje.

Mes tikimės, kad „Ensemble Studios" turi atsakymus į šiuos klausimus. Turbūt artimiausiu metu apie viską sužinosime. Pasirodymas numatytas rudens pabaigoje, veikiausiai lapkritį. Iki to laiko spėsime peržaisti dar kelias įdomias strategijas, pavyzdžiui, ką tik pasirodžiusią „Rise Of Nations: Rise Of Legends". Ar sugebės „The WarChiefs" įrodyti savo pranašumą?



**Vienas iš unikalių naujųjų vietinių amerikiečių civilizacijų elementų yra galimybė pastatyti laužus. Tai yra gan universali struktūra ir gali pagerinti daugelį ekonomikos aspektų.**

# Company Of Heroes

www.companyofheroesgame.com
PLAFTORMA PC DVD
ŽANRAS istorinė strategija
KŪRĖJAS Relic Entertainment (www.relic.com)
LEIDĖJAS THQ (www.thq.com)
PASIRODYMO DATA 2006–09–22
SĄSAJOS Naujas sci-fi strategijų meistrų bandymas kitame amplua.
YPATYBĖS Antrasis pasaulinis, griaunama aplinka, didžiulė animacijų įvairovė.

**Naujas kanadiečių studijos „Relic Entertainment" kūrinys. Šie kūrėjai jau yra pristatę pasauliui turbūt žinomiausią kosminių strategijų seriją „Homeworld", inžinerinę RTS „Impossible Creatures" ir neblogą kūrinį „Warhammer" visatoje — „Warhammer 40.000: Dawn Of War". Būsimasis projektas, aišku, irgi yra iš to paties RTS žanro. Bet šį kartą nepamatysime nei kosminių laivų, nei orkų su automatais, o išvysime iki skausmo pažįstamą... Antrąjį pasaulinį karą.Tematika, švelniai tariant, nuvalkiota, tačiau Alekso Gardeno kompanija ketina įkvėpti naujos gyvybės žanrui ir apversti jį aukštyn kojomis.**

Pirmiausia kūrėjai jau giriasi protingu DI. Virtualusis varžovas negyvens pagal paprasčiausių skriptų dėsnius, dabar jis sugeba įvertinti padėtį ir pasirinkti geriausią elgesio variantą. Jeigu žemėlapyje yra aukštumų, jos būtinai bus išnaudotos priešininko. Jūs gi žinote, kad trimatėse tokio tipo strategijose stovintį aukštumoje tanką sunku susprogdinti, o puolantys iš apačios pėstininkai jam yra tiesiog „patrankų mėsa". Beje, apie pėstininkus: „Company Of Heroes" žaidime jie turės labai įdomų rodiklį — karinę dvasią. Taigi vienišas kareivis, išvydęs puolančią armiją, greičiausiai puls slėptis, o pergalės įkvėptas būrys bus kur kas efektyvesnis kitam mūšiui.

Žaidime išsprogdintas duobes lengvai bus galima panaudoti kaip priedangą, o sprogimo bangos nublokšti daiktai virs baisiu ginklu. Pavyzdžiui, sprogimo bloškiami maišai su smėliu gali lengvai nudėti užsižiopsojusius šaulius. Beje, kariai gali mirti ir nuo nukraujavimo, taigi visus sužeistuosius reikės gydyti. Panašu, kad „Company Of Heroes" pretenduoja tapti realistiškiausiu metų žaidimu.

Atskirai reikia paminėti grafiką. Paveiksliukai, tiesą pasakius, didelio įspūdžio nepalieka. Apskritai žaidimą galima lyginti su „Age Of Empires III". Nors tikimasi iš jo daug daugiau, tačiau, deja, statiškuose paveiksliukuose viltys sudūžta. Kiekvienas „unitas" turės 2500(!) skirtingų animacijų. Jeigu viską teisingai supratome, čia kalbama apie žmones, nes karinei technikai tokia judesių įvairovė nėra būdinga. Kamerą bus leidžiama sukioti taip, kaip užsimanysime. Bus įmanoma viską stebėti iš paukščio skydžio, bus įmanoma įprastiniu būdu, netgi galėsime kamerą priartinti taip, kad pažvelgsime kiekvienam kareiviui į jo doras akis arba apžiūrėsime vaizdelį jo sagtyje. Ar verta minėti faktą, kad visi karinės technikos modeliai griežtai atitinka savo prototipus, o jų charakteristikos buvo tikrinamos žinynuose?..

Pasakoti apie šį žaidimą galima ilgai. Mes tai būtinai padarysime, kai išvysime bent jau demonstracinę versiją. O kol kas... pasirodymas numatomas rugsėjį.



**Žaidėjai galės rinktis Komandinio medžio galimybes. Kiekvenas žaidimas leis pasirinkti vieną iš trijų krypčių, kurios suteiks skirtingas galimybes. Pavyzdžiui, rinkdamiesi vieną kelią atrakinsite desantininkus, oro pajėgų palaikymą, raketinius puolimus, o kitas kelias leis gauti įvairių pastiprinimų šarvuotiems padaliniams.**

# Playstation 3 parodoje

**Šios didžiulės temos pabaigoje — „žvilgsnis anapus“, į naująją „Sony PlayStation“ kartą. Nors paroda „Electronic Entertainment Expo 2006“ prasidėjo gegužės 10 dieną, tačiau oficialiai jos pradžia galima laikyti kompanijos „Sony“ gegužės 8 – tąją surengtą spaudos konferenciją. Viso pasaulio žurnalistai iš šio renginio tikėjosi labai daug, nes būtent šioje prezentacijoje, vykusioje „Sony Picture Studios“ patalpose, kompanijos atstovai pažadėjo atsakyti į visus klausimus dėl naujos kartos konsolės „PlayStation 3“.**

Ir nepaisant to, kad žurnalistų lūkesčiai išsipildo gana retai, šį kartą „Sony“ nenuvylė ir išsamiai atsakė į aktualiausius ir labiausiai intriguojančius klausimus apie PS3: kada konkrečiai produktas atsiras rinkoje ir kokia pradinė kaina? Nuošalyje neliko ir kiti ne mažiau įdomūs dalykai apie naująją sistemą. Taigi apie ką gi buvo kalbėta prezentacijoje, kurią daugelis laiko vienu svarbiausių E3 įvykių?

Garbė vesti renginį atiteko Kaz Hirai, JAV „Sony“ padalinio vadovui, prie kurio kartais prisijungdavo ir „Playstation tėveliu“ tituluojamas Ken Kutaragi, „Sony“ vidinių studijų prezidentas Philas Harissonas ir studijų – kūrėjų, dirbančių su „next gen“ projektais, atstovai. Vedėjas iš karto leido suprasti, kad pagrindinis aptarimų objektas bus būtent PS3, juokais pavadindamas šią platformą „geriausiu žaidimų konsolių veislės atstovu“. „PS3 prasmė – tai „geimingo“ pokyčiai, kuriuos ji atneš, ir vartotojai jiems jau yra pasirengę“, — pasakė jis. „Nauja žaidimų sistemų karta prasideda tuomet, kai apie tai pranešime mes“. Štai taip. Nei daugiau, nei mažiau, tarsi niekada ir nebuvo „Microsoft“ kompanijos, paskelbusios apie naujos „next gen“ eros pradžią su savo „Xbox 360“...

Kaz glaustai aptarė svarbiausias sistemos charakteristikas: „Cell“ procesorių, „Blu-Ray“ prievadą, suderinamą su CD ir DVD, „Bluetooth“, WiFi, „Ethernet“, „Dolby Digital Surround“ garsą, aukštos raiškos televizijos palaikymą (HDTV) iki 1080p gebos, belaidį valdymo pultelį, septynių žaidėjų vienu metu palaikymą, „Memory Stick“, SD bei „Compact Flash“ kortelių slotus, ir, galiausiai — nuimamą kietąjį diską, su kuriuo bus komplektuojama kiekviena PS3 konsolė! Štai ir atsakyta į pirmąjį klausimą — taip, kiekviena PS3 turės savo HDD.

Paskui seka kita naujiena: „Sony“ planuoja pateikti rinkai ne vieną, o dvi konsolės modifikacijas, panašiai, kaip tą padarė „Microsoft“ su savo „Xbox 360“. PS3 modifikacijos skirsis kietojo disko apimtimi — 20 Gb ir 60 Gb. Be to, pigesnė versija neturės HDMI išvesties, „flash“ kortelių skaitytuvo ir Wi-Fi. Betgi „Sony“ ypač pabrėžia faktą, kad abi PS3 versijos turės įdiegtą „Blu – Ray“ prievadą, anot jų, „svarbiausią naujos sistemų kartos požymį“. Tai buvo dar vienas akmuo į „Microsoft“ daržą, kuri gamina „Xbox 360“ su morališkai pasenusiais DVD prievadais.

Nebuvo užmirštos ir naujos konsolės „online“ galimybės. Paaiškėjo, jog atitinkamas servisas, kuris šiuo metu yra aktyviai kuriamas „Sony“, praktiškai nenusileidžia „Xbox Live“, o kai kuriais aspektais jį net ir lenkia — pavyzdžiui, nemokamų bazinių paslaugų rinkinys jame yra didesnis. Šiuo metu vartotojų, besinaudojančių PS2 „online“ galimybėmis, kiekis kiek viršija 3 mln.; tai nėra labai jau daug — tik 3% nuo bendro skaičiaus. Paleidus centralizuotą servisą, ši auditorija greičiausiai žymiai padidės.

Po neilgo kai kurių įdomiausių PS3 projektų demonstravimo (svarbiausių jų trumpa apžvalga — toliau) į sceną pakilo Ken Kutaragi, kuris parodė publikai naują valdymo pultelį. Tai jau nebėra „bumerangas“, neįtikęs daugeliui jį mačiusiųjų. Tai... tiksli seno PS2 valdymo pultelio, kuris yra vos ne žaidimų „geimpadų“ etalonas, kopija! Gaila, nors šis daiktas puikiai tiko praeityje, bet naujos kartos konsolei jo galimybių yra aiškiai mažoka. Kita vertus, salė nespėjo nusivilti, kadangi Kenas, įprastai šypsodamasis, pareiškė, jog iš tiesų inovacijų šiame pultelyje paslėpta labai daug ir panašumas su ankstesniuoju tėra tik išorinis. Pasirodo, „Sony“ padarė jį jautrų judesiams — visai kaip anksčiau kompanija „Nintendo“, pristačiusi gaminį „Revolution“ (veikiausiai žinote, kad šios konsolės vardas pasikeitė ir yra „Wii“!) Įdiegti sensoriai reaguoja į pultelio perkėlimus erdvėje. Be to, jis mažiau sveria ir pagaliau bus pateiktas tik belaidis variantas. Sudie, besipainiojantyss ir trukdantys laidai!

Turbūt tokio žingsnio iš „Sony“ mažai kas laukė. Su naujuoju pulteliu sistema įgavo papildomų pranašumų. Ji atsistojo į vieną eilę su „Nintendo“, bene labiausiai akcentavusia savąjį „Wii“ pultelį, bei nušluostė nosį „Microsoft“ gaminiui „Xbox 360“, vienintele konsole be sensorinio pultelio. Tiesa, kaip minusą galima įvardinti faktą, kad naujoviškas pultelis neturės (bent jau kol kas) grįžtamojo ryšio funkcijos („rumble“) dėl problemų su šios technologijos licencijavimu.

Kaip privalu daryti pristatymuose, pati įdomiausia informacija buvo atskleista tik konferencijos pabaigoje. Kalbame, aišku, apie PS3 kainas ir tikslius atsiradimo rinkoje terminus. Jau sakėme, kad konsolė vartotojams bus prieinama dviem variantais — su 20 ir 60 GB kietaisiais diskais, o jos kaina bus 499 ir 599 dolerių. Brangoka, ypač jei palygintume su „Xbox 360“. Be to, Europoje konsolės kaina dar išaugs iki 499 – 599 eurų.

„Sony“ ketina paleisti PS3 iš karto visose svarbiausiose pasaulio rinkose: JAV, Europoje ir Japonijoje. Raudonu iksiuku pirmose dvejose teritorijose bus galima pažymėti šių metų lapkričio 17 dieną . Tekančios Saulės šalyje startas įvyks lapkričio 11 dieną (kaip buvo skelbta anksčiau). Pradžiai kompanija rengia 2 mln. konsolių, bene tiek pat bus pagaminta iki kalendorinių metų pabaigos. Dar keturis ketinama išleisti iki paskutinės finansinių metų dienos, t.y. 2007 metų kovo 31–osios. Rodos, sukurti ambicingi planai. Kol kas sunku spręsti, ar sugebės kompanija laikytis tokio grafiko. Kaip ir sudėtinga nuspėti vartotojų paklausą, juk vis dėlto kaina yra aiškiai didoka.

Tad ką gi mes turime? „Sony“ kompanijai, be jokios abejonės, puikiai pavyko pritraukti spaudos dėmesį.



Visi akcentai sudėlioti teisingai — po spaudos konferencijos įspūdžiams imlus vartotojas gali pamanyti, kad „Xbox 360“ ir „Wii“ konsolės liko tolimoje praeityje. Pirmoji — dėl nedidelio kietojo disko (kurio vienoje iš konfigūracijų apskritai nėra), laidinių pultelių, pasenusio DVD prievado, o antroji — dėl savo techninių charakteristikų, nelygintinų su konkurentais.

## ŽAIDIMAI

### GRAND THEFT AUTO IV

Vienas garsiausių pirmąją parodos dieną buvo „Grand Theft Auto IV Tattoo“ anonsas. Būtent taip vadinasi būsimoji garsios GTA žaidimų frančizės dalis. Vienu metu pasirodys „Xbox 360“ ir PS3 konsolėms skirtos jo versijos. Beje, „Xbox 360“ versijoje bus „bonusų“ pakrovimo galimybė per „Xbox Live“ sistemą .(Turbūt bus taikomas vartotojų amžiaus patikrinimas, siekiant išvengti liūdnai pagarsėjusių istorijų, kokios atsitiko su „Hot Coffee“ „modu“. Pasekmes studija jaučia net dvejus metus). Kūrėjų teigimu, tai bus pirmoji frančizės dalis „next gen“ konsolėse. Žaidimą kurs tas pats „Rockstar Games“ kompanijos padalinys, kuris yra atsakingas už visas ankstesnes dalis. Pasirodymo data jau apibrėžta tiksliai — 2007 metų spalio 16 diena (ir lygiai po trijų dienų premjera Europoje). Apie perkėlimą į PC platformą kol kas nieko nepranešama.

### NEED FOR SPEED CARBON

E3 paroda yra puikus šansas dar kartą sužibėti jau žinomoms serijoms, anonsuojant naujas dalis, tęsinius ir panašius dalykus. Tai suveikia beveik visada, net jeigu prezentacija trunka vos kelias sekundes.

Kompanija „Electronic Arts“ parodoje pristatė kaip niekada daug projektų, tačiau neapsieita ir be staigmenų. Taip ir nepavyko pamatyti atskiro anonso, skirto būsimajai lenktynių frančizės „Need For Speed“ daliai.




Vienas klipukas prasidėjo visiškoje tamsoje, kurią perpjovė automobilių žibintų šviesos. Po EA logotipo demonstracijos žiūrovai išvydo 3 sportinius automobilius, greitai judančius kameros link. Visas tas veiksmas truko kelias sekundes, o pabaigoje seilėmis plūstantiems fanatams buvo pristatytas tik naujojo žaidimo pavadinimas —„Need for Speed Carbon“.

Kaip jau minėjome, oficialaus anonso parodos metu padaryta nebuvo, taigi jokių detalių apie būsimą projektą kol kas nėra. Visgi daugelis mano, kad žaidimas būtinai pasirodys naujoje „Sony“ konsolėje.

### VIRTUA TENNIS 3

Kompanijos „Sega“ ir „AM2 Studios“ parodoje anonsavo sportinį simuliatorių „Virtua Tennis 3“ naujos kartos konsolėms „PlayStation 3“ ir „Xbox 360“. Tai bus pirmasis šios frančizės žaidimas, kuriamas vidinės „Sega“ studijos, vadinamos „AM2 Studios“, jėgomis. Ankstesnes dalis kūrė kompanija „Hitmaker“, žinoma iš projektų „Crazy Taxi“ ir „Virtual On“. Tačiau ir „AM2 Studios“ nėra industrijos naujokė. Ši studija darbavosi prie „Virtua Racing“, „Virtua Fighter“ ir „Virtua Cop“ frančizių.

„Virtua Tennis 3“ atžvilgiu kompanija „Sega“ žada lengvai įvaldomą „geimplėjų“, kas jau tapo neatskiriama frančizės dalimi, taip pat visiškai naują grafinį branduolį bei patobulintą dirbtinio intelekto modeliavimo sistemą. Be to, galėsite sukurti idealų tenisininką taip, kaip patys jį įsivaizduojate. Žaidime bus gausu gerai pažįstamų frančizės gerbėjams minižaidimų.

„Virtua Tennis 3“ pasirodymas numatomas po metų, 2007 pavasarį.

### GENJI 2

Veiksmo žaidimo, kurio „darbinis“ pavadinimas yra „Genji 2“, įvykiai klostosi praėjus 3 metams po pirmosios žaidimo dalies pabaigos. Ši buvo pasirodžiusi „PlayStation 2“ konsolėje. Naujas projektas pasiūlys tą patį įsukantį „geimplėjų“, tačiau grafika ir aplinka taps kelis kartus realistiškesnės, kadangi reikia vertinti faktą, kad žaidimas kuriamas išskirtinai „Playstation 3“ konsolei.

„Sony“ pristatė demonstracinę „Genji 2“ versiją E3 parodoje. Keli žodžiai apie grafiką — ji tiesiog puiki! Ugnies, ėdančios pusiau sugriautus pastatus, efektai atrodė labai tikroviškai, visi objektai sumodeliuoti labai kruopščiai, veikėjų animacija irgi palieka didžiulį įspūdį.

„Genji 2“ „geimplėjų“ galima pavadinti standartiniu — tradicinis „hack'n'slash“ su nuotykių elementais.



Priešai puola miniomis, jums privalu susidoroti su visais ir judėti toliau. Mūšių sistema taip pat visai įprasta: vienas mygtukas atsako už lengvą ataką, kitas – už galingą. Spaudžiamų mygtukų kaita leidžia sukurti įvairiausias kombinacijas.

Žaidimo eigoje galėsite įgauti naujų savybių. Viena jų — laiko uždelsimas tam, kad sunaikintumėte kiek įmanoma daugiau priešų su minimaliais nuostoliais. Be to, naujame projekte bus galimybė persijungti tarp veikėjų „on fly“, o tai atveria naujas galimybes mūšiuose su šaltaisiais ginklais. Demonstracinėje versijoje buvo parodyti du veikėjai, finalinėje jų bus keturi.





## METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

„Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots“ laukia daugelis. Kompanijos „Konami“ spaudos konferencijoje susirinko tie, kurie iš anksto džiaugėsi galimybe pamatyti eilinį Hideo Kojima šedevrą. Oficialiai publikai buvo pateiktas tik žaidimo klipukas, tačiau dalyvavusieji tapo nedidelės, bet labai įdomios istorijos liudininkais, kurios visą versiją galėsime išvysti kitais metais.

Be abejo, būtina pažymėti puikius modelius ir tekstūras, turtingas aplinkas, „real time“ apšvietimą, padedantiems serijai žengti pirmyn dar vieną žingsnį. Žaidimams visada būtina augti, tačiau „Metal Gear Solid 4“ kūrėjai lošia visai kitomis taisyklėmis. Jiems pavyko peršokti iš karto per kelis laiptelius...

Veikėjas, vadinamas Solid Snake, visada buvo ir tebėra tiek įsiskverbęs į mūsų gyvenimą, kad nė vienas žaidėjas nenorėtų išvysti paskutinės serijos dalies, kurioje, pavyzdžiui, pagrindinis personažas miršta. Daugelis patyrė šoką, kai „Metal Gear Solid 2“ žaidime Kojima privertė visus patikėti, kad Snake gali mirti. Visuomenė dar labiau nusiminė po spėlionių, jog „Metal Gear Solid 4“ Snake nusižudys, kad niekas nesugebėtų pasinaudoti jo genais.

Tačiau nereikia pamiršti: Kojima — tikras meistras tokiuose žaidimuose su fanais. Jis yra tarsi tikras Holivudo režisierius, tačiau kuria žaidimus, o ne filmus. Kad ir kaip ten būtų, nė vienas „Metal Gear“ serijos žaidimas dar nebuvo toks intriguojantis. Kojima pareiškė, kad ketina vėl mus šokiruoti, priversdamas aptarinėti seriją dar labai ilgai. Ar ši misija taps paskutine Snake'ui? Tikimės, kad ne. Be abejo, kiekviena istorija turi savo pabaigą, bet nejaugi Kojima yra tam pasiryžęs?



## INDIANA JONES 2007

Kitais metais galėsime dalyvauti intriguojančiame nuotykyje, į kurį keliausime su garsiuoju Indiana Džonsu. Žaidimo siužetą parašė pats Džordžas Lukasas.

Ilgoje kelionėje iš Chinatown iki švenčiausių planetos vietovių Indi naudosis kumščiais, botagu ir senu geru revolveriu. Tai bus pagrindiniai argumentai ginčuose su archeologijos talento priešininkais.

„Indiana Jones 2007“ — tik „darbinis“ pavadinimas. Tai bus pirmasis „LucasArts“ žaidimas, rengiamas naujos kartos konsolėms „PlayStation 3“ ir „Xbox 360“. Jis kuriamas pasitelkus pažangiausią „Euphoria“ technologiją iš kompanijos „NaturalMotion“. Dėl to veikėjai galės elgtis neįtikėtinai natūraliai: jie vaikščios, kažką darys ir net galvos kaip gyvi žmonės. Kūrėjai teigia, kad žaidime neišvysime pasikartojančio veikėjo veiksmo.



## VIRTUA FIGHTER 5

Gandai apie šį projektą pasirodė dar praeitų metų rudenį, tačiau „Sega“ tik šioje parodoje oficialiai anonsavo „Virtua Fighter 5“ — paskutinę populiarios „fighting“ frančizės dalį. Žaidimas bus tik PS3 konsolei ir pasirodys 2007 metais.

„Virtua Fighter 5“ pasiūlys pasirinkti iš 17 kovotojų, tarp kurių bus ir senų gerų pažįstamų, ir visai naujų asmenybių — El Blaze ar Eileen. Pirmasis — meksikiečių kovotojas, naudojantis „Lucha Libre“ kovos menus. Šio





stiliaus ypatumai: gražūs akrobatiniai judesiai, kombinacijos, priešo išstūmimas už ringo ribų. Kinė Eileen yra „Monkey Kung-Fu“ stiliaus specialistė, kurio išmoko iš savo senelio.

Galėsite keisti kovotojų išvaizdą, pasirinkdami iš daugybės kostiumų ar aksesuarų, kuriuos bus įmanoma tvirtinti prie įvairių kovotojų kūno dalių. Įsigyti papuošalus galėsite už kovų metų uždirbtus pinigus.

Naujo projekto mūšių sistema bus pakeista, kovotojai gaus papildomų judesių: pavyzdžiui, „Offensive Move“ — manevras, leidžiantis greitai atsidurti varžovui iš šono, kas atveria naujus horizontus tolimesnei įvykių eigai — smūgis, serija, suėmimas, metimas — spręsti jums. Žaidimas palaikys HD gebą iki 720p.



# Frymano mitybos ypatumai

**HALF LIFE 2: EPISODE ONE**
ep1.half-life2.com
**PLAFTORMA** PC DVD
**PEGI REITINGAI** 16+
**ŽANRAS** FPS
**KŪRĖJAS** Valve Software
**LEIDĖJAS** Electronic Arts
**DATA** 2006–06–02
**REIKALAVIMAI SISTEMAI:** 1,2 GHz, 256 MB RAM, 64 MB nuo ATI 8500/NVIDIA 3 (MX netinka) video, 2 GB HDD

**Kaip ir originalusis Half Life 2, Episode One turi kuo sudominti žaidėją beveik visą žaidimo laiką. Tobulas tempo išlaikymas, turtinga atmosfera ir aukšta kokybė. Būdamas išradingu, stebinančiu ir atliekančiu svarbiausius dalykus visiškai teisingai, Episode One yra teisinga reklama žaidimų pateikimui epizodiniu turiniu.**
**Kristan Reed, „Eurogamer"**

**„Online" reitingų vidurkis:** 89%

## NPC

**„Half Life 2" buvo „skanus" žaidimas. Kaip geri itališki pietūs su salotomis, užkandžiu, prašmatniu karštu patiekalu, naminiu vynu, desertu ir puodeliu puikios kavos. Tai buvo žaidimas kiekvienam skoniui, kiekvienas jį žaidžiantis galėjo gauti dozę to, ką mėgsta labiausiai. Siužeto? Prašom. Grafikos? Prašom. Intensyvaus veiksmo? O gal galvosūkių, o gal įpatingo DI, ar prašmatnių NPC (aš čia ne apie save :))? „Half Life 2" buvo visko. Ir jis buvo „skanus" tiek dalimis, tiek jei valgytume jį visą.**

### GORDONAS LAUKIA PADAVĖJO...

Ir badauja. „Half Life 2: Episode 1" (toliau — Ep1) prasideda gan smagiai. Panašiai jautiesi įėjęs į restoraną, kuriame dažnai valgai prabangius pietus. Žaidimo grafika stebina lig šiol: prabangios aplinkos ir modeliai pasitinka mus ir džiugina akį, bei, žinoma, sužadina apetitą. Akimirka laukimo ir mus pasitinka puikioji Aleks, kuri gan vangiai dėjosi prie mūsų HL2, tačiau šį sykį ji valgys kartu su Gordonu. Ir tai mus džiugina, nes niekada mums Aleks nebus per daug. Žavinga veikėja, nepelnytai mažai „vaidinusi" HL2, dabar gauna kone pagrindinį vaidmenį, ir, kaip bet kuri dama restorane.

Sutikite, Kombainus, virtusius zombiais, pakrikštyti Zombainais gali tik itin guvaus proto mergina (nes merginos paprastai neatskiria zombių nuo visų kitų įmanomų gyvų numirėlių rūšių).

Taigi. Mes sėdime prašmatniame restorane su žavinga dama ir laukiam padavėjo, o jis niekšas nesirodo. Pažiūrėkime į menių: „Gordonas ir Aleks bėga iš Kombainų citadelės. Pakeliui jie sužino, kad Kombainai detonavo jo branduolį, ir kadaise neprieinama tvirtovė bet kurią akimirką driokstels taip, kad iš miesto 17 liks tik prisiminimai. Pakeliui jie sužino, kad sprogimas bus ne šiaip sau sprogimas, bet jis dar ir siųs pranešimą kažkur ten, iš kur atkeliavo Kombainai. Pranešimą reikia pagrobti ir išgabenti iš miesto. Desertui. Neprošal būtų išgelbėti keletą civiliokų. Na, ir Straideris vietoj kavos". Tai viskas šiandienai ir ateinančiam mėnesiui. Kitam. Skurdu. Bet valgysim tai, kuo šeria.

### GORDONAS NORI MĖSOS...

Taigi. Po itin žavingų scenų su Aleks ir jos robo–šunimi bei smagaus pasiskraidymo automobilio, panašaus į „Latvija", kėbule, mūsų laukia ilga ir, nepabijokime to žodžio, nuobodi kelionė iš citadelės viršaus į josios apačią. Visą šį procesą pavadinčiau padavėjo laukimu. Mintys sukasi apie maistą, todėl ir pokalbiui temos nesiriša (nebent apkalbinėtumėte kažkur dingusį padavėją). Žodžiu, akims nesmagu (nes aplink kiti valgo), o protui mankštos nėra, nes šis užimtas informacijos apie pasirinktus patiekalus saugojimu, kad tik pasirodžius padavėjui galėtume jam viską atraportuoti (kitaip jis vėl prasmegs). Taip ir Ep1 kelionė citadelės vidumi ilgainiui ima atsibosti, pradedi bijoti, kad ji tęsis

**Aleks žaidime mums taps vienintele puošmena, nuo kurios nenuleisime akių (bent jau iš mandagumo). Aleks — puiki pašnekovė ir jau nuo pirmųjų žaidimo minučių ima plepėti. Vietomis mergaitiškai naiviai, vietomis labai rimtai o vietomis užmeta stulbinančiai subtilių juokelių, kad net rimtasis, visko gyvenime matęs Gordonas (o juo pabūti teks bet kuriam iš mūsų, prisėdusiam prie Ep1) nejučiomis prunkšteli.**

amžinai. Nykios griūnančios aplinkos nežavi, priešai bėga nemąstydami, o mes, naudodamiesi gravitaciniu šautuvu, žaidžiame krepšinį su priešų kūnais, įrangos elementus ar universalius maitinimo šaltinius naudojame ir kaip sprogmenis, ir kaip daugelio galvosūkių sprendimo priemonę. Patys galvosūkiai irgi ne itin sudėtingi, o siužeto linija rutuliojasi vangiai. Žiovaujame, minkome pelės mygtuką ir kantriai laukiame.

**Priėjus padavėjui Gordonas jau toks išalkęs, kad teištaria „mėsos" ir sukniumba ant stalo. Sudie, cezario salotos, karpačio ir ravijoli.**

Išėjus iš citadelės veiksmas apvirsta aukštyn kojomis. Ep1 tampa intensyviu „survival–horror" „šūteriu" ir mes pleškiname zombius, kiek tik turime spėkų. Daug zombių, paskui dar daugiau zombių, paskui ištisus debesis zombių, lendančių per visus įmanomus plyšius ir norinčių mūsų (o gal Aleks) kraujo. Aš jau užsinoriu tų klasikinių susirėmimų su Kombainų pajėgomis. Pamenate HL2? Važiuoji, matai namą. Jame — 6 Kombainų smogikai, užėmę gynybines pozicijas. 10 minučių vargsti, kol pergudrauji juos, perėmęs iniciatyva įsiverži vidun ir užimi namą, tada atvyksta pastiprinimas ir bando mus išrūkyti. Mes slepiamės, jie juda būriais, organizuoja pridengiamąją ugnį, dosniai vaišina mus granatomis. Mes užgulame duris! Jie įlipa pro langą. Mes puolam ginti lango! Jie išsprogdina sieną. Kombainai niekada neidavo į mirtį, jie buvo komanda ir ėjo žudyti mūsų (emm,... Gordono). Dabar to nebus. Tiesą sakant, ir pačių Kombainų nebus daug, o ir tie, kurie bus, nelabai kuo skirsis nuo Zombainų. Uff, liūdna. Liūdna man ir galbūt mūsų kompanjonei Aleks, bet tik ne Gordonui. Jis norėjo mėsos ir jos gavo... Su kaupu.

### ...IR RIEBALŲ

Lyg to būtų negana. Gordonas įsigeidė riebios mėsos. Dėl to ant mūsų galvų pasipylė tie patys mano minėti Zombainai. Jų irgi debesys, tik šie turi šlykščią savybę lakstyti, pasistvėrę į rankas aktyvuotą granatą. Prisiminiau: „Serious Sam", tpfu,.. Makdonaldą... Tai yra. Et...

Nuotaiką gadina ne tai. Liūdina tai, kad žaidime beveik išnyko galvosūkiai.

**Toks jausmas, kad „straideris" šiame epizode pasirodo tik „iš pareigos". Tarsi kūrėjai jau baigdami žaidimą prisiminė, kad šio galingojo ginklo dar nepanaudojo**



Ep1 įveikiamas vienu prisėdimu per 3–4 valandas. Žmogui, nežaidusiam „Half Life" ir nežinančiam klasikinių „bajerių" su laužtuvu, tuščiaviduremis statinėmis ir fizikos dėsniais, prireiks

**— Gordonai? Tau ant barzdos tyška... Gal paprašyti servetėlės? — Ne, ne šį kartą, — atšovė Gordonas ir stvėrė kitą mėsos gabalą.**

**Priešų minos dabar gali tapti mūsų pagalbininkais.**




**Naujoji „High Dynamic Range Lighting" apšvietimo technologija jau pusantrų metų senumo varikliukui suteikia naujos gyvybės ir grožio.**

**Ech, viltys, kad naujajame epizode valdysime Aleks, nepasiteisino. Bent tiek smagu, kad čia ji mus nuolat lydi.**




6, na, gal 8 valandų. O žinote? „Half Life" buvo tokių vietų, kur vien tik jos įveikimui pagalvoti prireikdavo valandos kitos, aš jau nekalbu apie sugalvoto plano įgyvendinimą, ir kartais po to ateinantį suvokimą, kad buvai ne visai teisus...

Vėliau veiksmas iš intensyvaus „survival–horror" „šūterio" virsta tiesiog intensyviu. Mes šaudome tuos pačius zombius, zombainus ir kombainus, bet šį kartą jau dienos šviesoje. Todėl darbo ir mėsos daug, tik jau nebe taip baisu. Paskui palydime grupelę civiliokų į traukinį, nušauname straiderį (kuris pasirodo paskutinę minutę, kai tu, jau apmokėjęs sąskaitas, mąstai: palikti ar nepalikti arbatpinigių?) ir žaidimas baigiasi.

## AR BUVO SKANU?

Štai klausimas, vertas šešių nulių zonos. Taip. TAIP! Buvo labai skanu, bet... Nelabai mandagu taip maitintis prie damos ir tokio lygio įstaigoje. Gaudote mintį? Ep1 — puikus ir smagus, tačiau apgailėtinai trumpas žaidimas. Jei tai būtų ne „Half Life", jis turėtų tik vieną trūkumą — žaidimo trukmę, tačiau iš „Half Life" aš tikėjausi daugiau. Daug daugiau. Kažkada minėjau, kad „Half Life" iškėlė naujos kokybės kartelę visiems ateities FPS. Per tą kartelę šiandien dar neperlipo niekas, net ir tas pats „Half Life 2: Episode 1". Bet vilties dar yra. Kombainai sugebėjo išsiųsti pranešimą. Ar jis pasiekė adresatą? Jei taip, tai kas mūsų laukia „Episode 2"? Baigę ryti mėsą užsigėrimui gausite keliu minučių filmuką, leidžiantį suprasti šį tą apie ateities epizodus. Sprendžiant iš jo, Aleks pasišlykštėjo šiandieniu Gordono elgesiu prie stalo ir Episode 2 mes valgysime vieni. Galbūt tai yra šansas reabilituotis? Galbūt mūsų laukia aibė naujų patiekalų. Bus naujų priešų tipų, galbūt grąžins ir galvosūkius. Galų gale atšilus orams mums bus leista valgyti kieme (pažiūrėjus į filmuką atrodo, kad dalis veiksmo vyks miške).

Aš visai nenoriu pradėti pamokslų apie naujo HL leidėjo politiką ir galimas to pasekmes. Tie, kam tai rūpi, patys puikiai viską supranta, o kam nerūpi, siūlau ir toliau nesigilinti bei tausoti sveikatą. Juolab, kad nemažai jos prireiks norint suvirškinti visą tai, kuo mus pamaitino „Episode 1". O paskui horizonte — badas. Ir viltis, kad kai kitą sykį užsuksime į „Half Life" restoraną, mūsų lauks tradicinis ir jau pamėgtas meniu.



**PC KLUBAS | Verdiktas**

**PIRMAS ĮSPŪDIS** Aleks! Malonu tave matyti.. O ir tavo šunėkas čia! Jaučiu kad, mūsų laukia puiki vakarienė žvakių šviesoje... **9,7**

**SIUŽETAS** Apgailėtinai mažas istorijos kiekis. Norėtųsi daugiau. Ir siužeto, ir žaidimo. Įrašytas balas argumentuojamas tik tuo, kad pati „Half Life" istorija yra superįdomi, o Ep1 nori nenori yra sudedamoji jos dalis. Iš dainos žodžių neišmesi... **9,2**

**GRAFIKA** 10 nerašau iš principo. Kodėl? Žr. „Half Life 2" apžvalgą. **9,9**

**GARSAS** Pasaka. Tiesiog pribloškianti kokybė. HL2 buvo techninių nesklandumų su garso šaltiniais. Jų nebeliko. **9,9**

**VALDYMAS** Žaidime nebeliko „driving" misijų. Vadinas valdyme neliko minusų. **9,9**

**IŠVADA** Jei tai nebūtų „Half Life", laikyčiau tai trumpu žaidimu be pabaigos ir duočiau tvirtą 9,5. Tačiau mes kalbame apie „Half Life 2" tęsinį ir už aplaidumą norėtųsi profilaktiškai įraityti jam 7,5, tačiau vėlgi... Juk tai — „Half Life 2".

**GALUTINIS 9,0**



# Toks pats, bet skirtingas

**SIN EPISODES: EMERGENCE**
www.sinepisodes.com
**PLAFTORMA** PC DVD
**PEGI REITINGAI** 18
**ŽANRAS** FPS
**KŪRĖJAS** Ritual Entertainment
**LEIDĖJAS** Electronic Arts
**DATA** 2006–05–26
**REIKALAVIMAI SISTEMAI:** 1,2 GHz, 256 MB RAM, 64 MB nuo ATI 8500/ NVIDIA 3 (MX netinka) video, 3 GB HDD

**Emergence yra veiksmo prigrūstas nuo pradžios iki pabaigos ir neatlygsta, kol neiššaunama paskutinė kulka. DI yra labai pažangus ir vietomis gali jus pergudrauti. Lygių stilius leidžia rinktis įvairius kelius su skirtingais rezultatais, dėl to beveik neįmanoma atsispirti pagundai žaidimą peržaisti vėl ir vėl. Tiesiog neįmanoma paneigti, kad Emergence spiria į subinę, ir spiria stipriai!**
**Nik Gregory,**
**„AceGamez“**

**„Online“ reitingų vidurkis:** 76%

## KYO

**Kultinis žaidimas „SiN“, išleistas 1998 metais, turėjo nurungti panašiu laiku pasirodžiusį „Half Life“. Bet viskas pasisuko taip, kad „Half Life“ nukonkuravo „SiN“. Ir netgi nenurungė, o sutvarkė į vienus vartus. Bet tai vyko net prieš aštuonerius metus, o dabar, 2006 metais, buvę varžovai tapo draugais. Dėl šios sąjungos buvo pradėtas naujas epizodiškas „SiN“, varomas nepaprastai našaus, galingo ir perspektyvaus „Half Life 2“ varikliuko. Tiesa, be šio nuostabaus žaidimo, tuo pačiu sužaidžiau ir pirmąjį „Half Life 2“ epizodą, tačiau daugiau pažadu nė žodžiu nesiplėsti, nes gerbiamasis kolega NPC tuo jau pasirūpino. Sakyčiau, su kaupu, todėl man beliko kita didžiojo sumanymo dalis.**

„SiN Episodes: Emergence“ yra labai jau „oldskūlinis“ žaidimas. Viskas prasideda, kai pagrindinis herojus guli ant stalo. Prie jo pasirodo bene pavojingiausios pasaulyje organizacijos „SinTEK Industries“ krūtininga vadovė Elexis Sinclaire ir kitos, su narkotikais ir kontrabanda susijusios šutvės aukščiausiasis Viktoras Radekas. Drauge jie aptarinėja veikėjo likimą. Kaip galima suprasti po įvykių, sekančių iškart po to, jų sprendimas buvo teigiamas jūsų naudai, todėl kaipmat perimsite pulkininko Johno R. Blade'o vaidmenį ir nedelsdami pradėsite pirmąjį atgimusio hito epizodą.

Prieš pradedant pažintį su pačiu žaidimu, siūlau atkreipti dėmesį į jame veikiančius asmenis, tai turės labai didelės įtakos ateityje. Pagrindinis žaidimo personažas, kurio vaidmens kaip tik Jūs ir imsitės, yra pulkininkas Johnas R. Blade'as, vienos stambiausių apsaugos tarnybų visame Freeport mieste, „HardCORPS“ lyderis. Visi, turėję noro bei galimybių bent kiek pažaisti pirmąjį „SiN“, žinias pakankamai greitai atgamins. Be to, greitai įsivažiuoti turėtų ir tie, kas matė „anime“ tokiu pačiu pavadinimu, kurio motyvais ir buvo kurtas pirmasis žaidimas. Šiaip ar taip, nuo to laiko „HardCORPS“ sudėtis gerokai pasikeitė. Dabar realiai su Jumis drauge dirbs tik du komandos nariai. Na, bent jau didesnę reikšmę turintys du komandos nariai. Tai — JC ir Jessica Cannon (kvaila, kad abiejų skirtingų personažų inicialai vienodi...). JC yra jaunas ir labai daug




**Nuostabus vaizdas į dar nuostabesnį miestą, sukurtą remintis stipriais anime motyvais. Dėl tokių vaizdų žaisti tikrai verta.**

Žaidime „Half Life 2“ visatą primena ne tik priešų modeliai bei animacijos, bet ir aplinkos.



ateityje žadantis „hakeris“. Jo atsiradimą „HardCORPS“ padalinyje lėmė kažkokių nevidonų prašymas įsilaužti į šios organizacijos duomenų bazę ir „nusitrešti“ dalį slaptos informacijos. Deja, jaunuolio patirties tada neužteko ir Blade'as greitai jį sugavo. Tačiau pulkininkas pamatė vaikino talentą, taigi vietoj to, kad uždarytų jį vienutėje, jis pasiūlė vietą savo komandoje. Vaikinas nedvejodamas sutiko. Taigi, jo dėka, galėsite visada būti informuoti apie tai, kas vyksta, taip pat nereikės išgyventi, jei savo kelyje aptiksite kokią apsaugos sistemą. Tuo tarpu antrasis jūsų būrio narys, šį kartą naujokas, arba, jeigu tiksliau, naujokė yra Jessica Cannon. Iš tikrųjų ši stiprų įspūdį ir susižavėjimą kelianti mergina kai kurių vadinama pagrindine žaidimo varomąja jėga. Blade'o būryje ji atsidūrė visai neseniai, todėl šis epizodas tampa jai savotišku bandomuoju laikotarpiu. Daugelis pasakytų, kad vien dėl išvaizdos ji verta bet kokio dėmesio, tačiau grožis tikrai nėra vienintelis jos privalumas. Nepaprastai geri šaudymo įgūdžiai, puiki orientacija jų metu, pavydėtinos žinios apie įvairią šių laikų techniką. Be to, Jessica dar ir labai gera vairuotoja. Tuo Jūs netruksite įsitikinti. Žinoma, pavydėtina ir jos išvaizda, kaip jau visi ko gero žinote. Beje, įdomumo dėlei galiu paminėti, kad tikrovėje jos antrininkė yra Cindy Synnett. Tuo tarpu dar didesnio įdomumo dėlei parašysiu, kad Elexis Sinclaire buvo atkurta remiantis garsios „Playboy“ žvaigždės Biancos Beauchamp išvaizda. Ką jau ką, bet akis paganyti šiame žaidime tikrai turėsite kur.

Šį kartą palikime Elexis Sinclaire ir jos kraupiai realius troškimus pakeisti pasaulį pagal savo viziją ir atidžiau patyrinėkime tai, ką mums jau pasiūlė pirmasis epizodas. Viskas prasidės, kaip jau minėjau, priešų akivaizdoje. Kol mūsų valdomas pulkininkas buvo be sąmonės, Elexis jam kažko sušvirkštė, kartodama, kad tai taps neįkainojama dovana. Viktoras Radekas į tai žvelgia skeptiškai, tačiau pernelyg priešintis nesiruošia. Bet štai jiems pasitraukus pasigirsta kurtinantys sprogimai ir jų fone netikėtai pasirodo Jessica, koketiškai mirksėdama savo mėlynomis akytėmis. Taip prasideda jos bandomasis laikotarpis ir ilga Jūsų darbo diena.

**Iš tikrųjų verta sustoti ir pabrėžti, kad žaidimas truks lygiai vieną dieną. Viskas prasidės anksti ryte ir pasibaigs vėlai vakare (palyginimui — „Half Life 2“ žaidimas truko tris dienas). O visą dieną trys, visiškai vienas į kitą nepanašūs herojai paaukojo būtent Viktoro Radeko, atsakymų bei priešnuodžių paieškoms.**

Kaip viskas baigėsi, ir kas Jūsų laukia antrame epizode, sužinosite patys. Beje, dar galiu paminėti, kad šį kartą viskas įtartinai primena „Half Life 2“... Ne, ne tik grafiką turiu omenyje. Kad ir kaip būtų keista, Džonas R. Blade'as paėmė pavyzdį iš Gordano Freemano ir taip pat nusprendė tylėti per visą žaidimą. Tyla — gera byla, bet jei bandant susisiekt Jessicai ar JC, herojus visgi sugeba leptelti: „Come in Jessica“ ar kažką panašaus, tai galbūt tuomet derėjo įdiegti ir Blade'ui daugiau frazių?

Toliau, tęsiant kalbą apie žaidimą, visai ne pro šalį būtų aptarti priešus. Dauguma jų bus įvairūs samdomi kareiviai, tačiau žaidimui labiau linkstant į pabaigą teks susidurti ir su nauja priešų rūšimi – „recombinant'ais“. Taip pat bus ir keletas stipresnių aponentų, bet informaciją apie juos, vardan jūsų susidomėjimo, pasilaikysiu sau. Kaip matote, apskritai priešų įvairovė gana skurdi, o ir tie, kurie yra, daugiau ar mažiau primena „Half Life 2“ modelius. Kai kurių priešininkų netgi animacijos tos pačios, tik pakeistos tekstūros ar „skin'ai“. Bet tai tikrai nereiškia, kad dėl to žaidimas nukenčia. Priešingai: „Ritual Entertainment“, nors ir naudodamiesi svetimu varikliuku, sugebėjo sukurti tikrai puikų ir ilgai įsimenantį žaidimą.

**Gaila, tačiau žodis „trūksta“ liečia ir ginklų sferą. Čia jų bus tik trys. Bet vėlgi prisiminkime, kad tai yra epizodiškas nuotykis. Pateikiamas tik pirmasis, todėl viskas labai paprastai pateisinama. Prie to paties pridursiu, kad visą žaidimą, naudojantis vos trimis ginklais, vis tiek žaisti labai įdomu.**

Ypač turint omenyje, jog su kiekvienu ginklu galėsite šaudyti dviem būdais. Taip pat, esant reikalui, bus galima priešininkams ir per dantis užvažiuoti — irgi labai geras ir veiksmingas būdas atsikratyti persekiotojų. Na, apie granatas aš jau net nekalbu: paspaudi „G“ ir visi, atsidūrę netinkamu laiku netinkamoje vietoje, su griausmu ir trenksmu išrūksta. Arba išnyksta kaip dūmai, neblaškomi vėjo...

Na, apie tai, kad žaidime reikės daug šaudyti, jau nerašysiu, todėl iš karto pereinu prie kur kas dėkingesnės temos — muzikinio fono. Šį kartą už jį atsakingas buvo Zakas Belica ir savo pareigą jis atliko žymiai geriau nei galėjo. Daugelis liks tiesiog sužavėti meniu lange grojančios dainos „What's the World Come To“ („Prie ko priėjo pasaulis“, pažodžiui, bet lietuvių kalba skambėtų maždaug „Iki



Pamenate, rašiau, kad akis tikrai bus į ką paganyti? Kaip matote, nemelavau :).

ko nusirito pasaulis“). Puikios muzikinės temos Jus lydės ir paties žaidimo metu. Taipogi geras veikėjų įgarsinimas, ypač išryškėjantis savo kokybe. Pavyzdžiui, tą patį Viktorą Radeką įgarsino patyręs aktorius, jau ne kartą prisidėjęs prie įvairių žaidimų, tarkime, „Halo“ ir kitų kūrimo.

Grafika abejoti net neverta, visi jau matėme, ką gali „Source“ variklis, todėl dvejonėms čia vietos visiškai nebelieka. Tuo pačiu turiu pripažinti, kad „Ritual“ kūrėjų mintys, naudojantis „Half Life 2“ varikliu, tikrai įdomios ir puikiai perteiktos. Žaidime apstu tokių vietų, kuriomis neįmanoma atsigrožėti. O tai juk tik apšilimas. Belieka spėlioti, ką mums parodys kiti epizodai. Žinoma, be priekaištų atlikti ir veikėjų modeliai, tačiau pernelyg akis rėžia žaidimo klaidos. Vis dėlto neveltui iškart po žaidimo pasirodymo per „Steamą“ pasipylė įvairios pataisos...

**Taip pat apmaudu, kad kai kuriose dramatiškose vietose žaidimui trūksta gyvybės ir netgi judesio. Kai kurie pavieniai fragmentai tikrai galėjo atrodyti geriau, nei dabar. Kartais susidaro įspūdis, kad kūrėjai iš tiesų kažkur skubėjo. Kur? Niekas nežino.**

Dar norėčiau atkreipti Jūsų visų dėmesį į stebėtiną „Half Life 2: episode 1“ ir„ SiN Episodes: Emergence“ panašumą.




Kaip matote, epizodas ne toks jau ir trumpas. Žaidime pasitaikys netgi bosų.

Jei labiau gilintumėmės į abu žaidimus, tai galima atrasti visiškai identišką apipavidalinimo stilių. Taip pat labai panaši istorija. Nors esminiai elementai ir skiriasi, bet tiek viename, tiek kitame epizoduose pagrindinis dėmesys skiriamas serijų naujokėms, Jessicai bei Alyx. Nors jos abi skirtingos, tačiau tuo pačiu ir labai panašios. Panašių paradoksalių pastebėjimų žaidime yra labai daug. Pagrindinis skirtumas kol kas išlieka tik dėl kiekybės. Šiuo metu „VALVe“ oficialiai paskelbė tik tris epizodus, o tuo tarpu sklinda kalbos, kad „Ritual“ trimis tikrai neapsiribos. Tačiau, nepaisant to, abu žaidimai vis tiek mįslingai išliks vienodi, bet kartu ir skirtingi. Abu puikiai išnaudoja labai stiprius „sci-fi“ elementus, abu turi didelius pasaulius ir ilgas, painias istorijas... Abu tokie patys, bet skirtingi.

Pabaigai belieka pasakyti, kad netikėtas „SiN“ atgimimas epizodišku pavidalu žada būti tikrai karštas, juolab atsižvelgiant į tai, ką jau parodė pirmasis serijos epizodas. Beje, sužaidus žaidimą, bus atrakintas „HardCORPS“ režimas. Pasirinkę jį gausite ekstremaliausią žaidimo iššūkį — pereiti visą „SiN Episodes: Emergence“ vienu prisėdimu, nė karto neišsisaugojus žaidimo. Skamba grėsmingai. Šešios valandos intensyvaus žaidimo, stengiantis nežūti... Regis, to pakanka, kad suprastume, jog kūrėjų ketinimai rimti. Tikėkimės, kad ir Jūsų.




**PC KLUBAS | Verdiktas**

**PIRMAS ĮSPŪDIS** Viva La Revolution! **8,5**

**SIUŽETAS** Nors čia dar tik užuominos, istorija žada būti viena stipriausių. **9,0**

**GRAFIKA** Nesitikėjau, kad iš „Source“ variklio kūrėjai išlauš ką nors naujo. **9,3**

**GARSAS** Kokybiška ir stipru. Ypač įspūdinga „What's the World Come To” daina. **9,0**

**VALDYMAS** Iš esmės žaidimo tempas gali pasirodyti kiek per greitas, bet priprasti pakankamai lengva. **8,2**

**IŠVADA** Ilgai lauktas, įspūdingas ir tikrai stiprus žaidimas, kerintis ne tik savo pasauliu, bet ir viskuo, kas jame atrandama. Sužaidus norisi pereiti dar ir dar... Rekomenduoju absoliučiai visiems FPS ir gerų veiksmo žaidimų gerbėjams — žaidimas vertas bet kokio jam skirto dėmesio.

**GALUTINIS 9,1**

# Pasaulio taurė laukia šeimininko









**2006 FIFA WORLD CUP**
www.easports2006fifaworldcup.com

- **PLAFTORMA** PC PS2 X GC XBOX
- **PEGI REITINGAI** 3+
- **ŽANRAS** futbolo simuliatorius
- **KŪRĖJAS** EA Canada
- **LEIDĖJAS** Electronic Arts
- **DATA** 2006–04–28
- **REIKALAVIMAI SISTEMAI:** 1,3 GHz, 256 MB RAM, 32 MB video, 2,5 GB HDD

**Žaidimas tiesiog persmelktas Pasaulio Taurės atmosfera, nuo minių triukšmo ir konfeti, video turų po kiekvieną parodytą Vokietijos stadioną, iki 127 nacionalinių himnų. Per žaidimo ilgaamžiškumą „kerta" tikro valdymo režimo nebuvimas, tačiau vis tik EA sugebėjo sukurti pačią tvirčiausią futbolo žaidimo mechaniką ir išsamiausią Pasaulio Taurės žaidimą iki šiol. Sunku ginčytis, kad „geimplėjus", kuris yra aiški Pro Evolution Soccer imitacija, yra geresnis, tačiau su futbolo žvaigždėmis ir veiksmingu nauju įvarčių mušimo mchanizmu, tikrai būtų sunku ginčytis, kad jis blogesnis.**
**Jonathan Miller, „IGN"**

- **„Online" reitingų vidurkis:** 77%



Pavėluotas šuolis.

## RAW

**Kad ir kokia krepšinio šalimi besivadintume, bet futbolas yra futbolas. Jam lygių nėra. Dešimtys tūkstančių žmonių plūsta į eilines rungtynes, šimtai tūkstančių į finalus, nesuskaičiuojami srautai į Pasaulio čempionato finalą. Milijonai sėda prie televizorių. Milijonai spardo virtualų kamuolį kompiuteryje ir po sėkmingos atakos klykia iš džiaugsmo.**

Šansas patikrinti rezultatus ir išsiaiškinti, kas bus čempionas, atsirado dar prieš įvykstant tikrajam 2006–ųjų metų Pasaulio futbolo čempionato finalui. Jei tikrasis laimėtojas ne tas, kurio norėjome, tai nesunkiai galime ištaisyti virtualioje erdvėje.

### PRIEŠ RUNGTYNES

Naujasis futbolas pasitinka simpatiška erdve ir vyraujančiu juodu fonu. Dinamiškas meniu palieka išsirinktą poziciją toje pačioje vietoje, sukdamas pasirinkimo galimybes kaip ruletę.

Pagrindiniame meniu skambanti muzika, remiantis mano muzikiniu skoniu, nėra labai įspūdinga, tačiau galbūt kai kam nuo jos darysis silpna :). Žaidime galima surasti visą dainų sąrašą, taip pats atjungti labiausiai įkyrėjusias. Nežinau, kaip jūs, bet aš dėmesio į jas nekreipiu.

Taigi pasirenkama komanda, jau žinomas priešininkas, jei reikia, pakeičiama taktika ar žaidėjai, ir — pirmyn.

„2006 FIFA World Cup" — proginis futbolas, todėl jame nebus klubų, tačiau rasite net 127 – ių šalių rinktines, suskirstytas į šešis regionus: Afriką, Aziją, Europą, Šiaurės Ameriką, Centrinę Ameriką ir Karibus, Okeaniją bei Pietų Ameriką. Pirmąkart įvestas čempionas pagal regioną. Tai yra, laimėjus pasaulio taurę su, tarkim, Anglija, nugalėtojas bus vadinamas „europietišku" čempionu. Atsiranda dar penkios galimybės vien šiuo aspektu...

Pats siūlomas režimas apima tikrovės analogą: atrankos grupė ir tarpinės draugiškos rungtynės, vėliau, jei pasiseka, finalinis varžybų etapas, kova tarp keturių stipriausiųjų. Visada galima atsisakyti draugiškųjų rungtynių, jei manote, kad jos nevertos dėmesio ir laiko. Jei vis dėlto nusprendžiate žaisti, galite pasirinkti vieną iš trijų kandidatų. Jei užsinorite tik „grietinėlės", galite žaisti iškart finalinėje dalyje jau Vokietijoje, viename iš dvylikos stadionų.

### RUNGTYNĖS

Kraunant rungtynes rodoma šalies vėliava, nuotrauka, padaryta toje šalyje, bei pateikiamos trumpos enciklopedinės žinios (viena per krovimą). Piktybiškai nesimokantys mokiniai bent čia sužinos, kad Anglija importuoja arbatos daugiau, nei bet kuri kita pasaulio šalis; kad Vokietija pastaraisiais metais daugiausiai pasaulyje eksportavo automobilių; kad Ispanija Pasaulio taurės finaliniame etape žaidė 9 kartus, tačiau taurės

nelaimėjo nė karto; kad Lietuva pirmoji iš Tarybų Sąjungos respublikų paskelbė nepriklausomybę, jog ji niekada nedalyvavo finaliniame etape ir t.t. Yra ką paskaityti.

Įspūdingiausias įžanginis filmukas yra apie finalinę turnyro dalį, kai parodoma Žemė iš kosmoso, paskui kamera ryžtingai ir greitai artėja, pasirinkdama Europą, vėliau fokusuojasi Vokietijos teritorijoje ir galiausiai baigia savo kelionę krisdama pasirinktame stadione. Tada — kamuolys, aikštė, žiūrovai, komandos. Ir spalvoti kaspinai, kortelės, krentančios iš tribūnų. Jausmas kažko didingo ir be galo svarbaus. Švilpukas. Kova.

Pirmomis akimirkomis pasirodė, kad žaidime, lyginant su „FIFA 06", nepasikeitę niekas. Tokie pat smūgiai, perdavimai, judesiai, tačiau aš smarkiai klydau. Skirtumai nuo praėjusių metų FIFA išties dideli, tačiau, kad juos pajustume, reikia žaisti. Dabar futbolininkai daug juda, stengiasi atsidengti. Jie, negavę kamuolio, traukiasi atgal, todėl, jei kamuolys pasiųstas pavėluotai, lauktoje vietoje jau nieko nebebus. Arba teisėjo švilpukas paskelbs nuošalę. Taip buvo ir anksčiau, tik dabar padidėjo judrumas. Labai sutrumpėjo pasai. Net netrukdant priešininkui kamuolio perduoti taip toli ir sėkmingai, kaip būdavo seniau, nepavyks. Kur kas mažiau šansų prašauti kamuolį varžovui pro kojas. Stipriau jaučiama žaidėjų inercija, bus sunkiau sustoti, staigiai pasukti, tiksliai smūgiuoti. Smarkiai sumažėjo taiklumas. Be abejo, tai labiau tikroviška, tačiau daugeliui gali nepatikti. Labai stipriai jaučiasi pataikymo į vartus šanso priklausomybė nuo komandos ar žaidėjo meistriškumo. Atsirado sėkmės faktorius. Net geras žaidėjas, smūgiuodamas iš dėkingos vietos, nebūtinai pataikys į vartus ar įmuš įvartį. Tikslus smūgiavimas į vartų stačiakampį labai priklauso nuo kamuolio padėties, meistriškumo, gynėjų veiksmų. Futbolininkas gali kur kas taikliau smūgiuoti, jeigu jis neskuba ir yra geroje pozicijoje. Sprintuojant galimybės labai mažėja. Mano taip pamėgti aukšti perdavimai iš aikštės kraštų dabar kur kas rečiau pasiekia tikslą. Ne tik, kad rečiau tokiu būdu įmušu įvartį, bet net kur kas rečiau pataikau į vartus. O dar, jei pasirenki tokią „grybišką" komandą kaip Lietuva, tai tokiu būdu vartininkas paliečia kamuolį nebent vienu ar dviem atvejais iš dešimties. Visa kita eina pro šalį...

Bet, kaip minėjau, tai priklauso nuo abiejų varžovų ir jų veiksmų aikštėje. Anglija turi kur kas daugiau šansų nei Lietuva. Nors, jeigu šiek tiek pavargsti („teigiamo rezultato", kaip sako Lietuvos rinktinės treneris Liubinskas, gali ir neužtekti, reikia laimėti), pasaulio čempiono taurę gauna ir Lietuvos rinktinė. Teisybės dėlei turiu pasakyti, kad paprastai už Lietuvą nežaidžiu, padariau tai tik dėl skaitytojų susidomėjimo :). Tąsyk paskutinėse rungtynėse įmušęs du įvarčius rezultatyviausias finalinio etapo žaidėjas tapo Mikoliūnas. Vėliau Owen, Pauleta, Close, Crespo...

Mušant baudinius taikinys, dingęs „FIFA 06", taip ir neatsirado. Aišku, galima bandyti spirti pro sienelės šoną ar mėginti permesti per viršų, tačiau patyrusių vartininkų tokiais smūgiais nelabai išgąsdinsi. Dar vienas variantas — perduoti kamuolį netoliese stovinčiam komandos draugui. Užtat 11 metrų baudinių smūgiavimas pakeistas gana smarkiai. Pirmiausia vartininkas gali judėti kairėn, dešinėn, pritūpti, pašokti. Kažin, kaip tai veikia kompiuterinį smūgiuotoją, tačiau neabejotinai apsunkins užduotį žaidžiant prieš žmogų. Įtariu, kad jei paliksite vartuose vienoje pusėje šiek



Informatyvus krovimo langas.



Toks vaizdas gali pasikartoti kelis kartus.



Šįkart įvarčio nebus.

## PAPILDOMI REŽIMAI

Gana įdomus yra „Global Challenge" pasiūlymas. Čia galima pasirinkti vieną iš keturiasdešimties istorinių realių pasaulio taurės rungtynių ir jas peržaisti. Galbūt pavyks pakeisti rezultatą mėgstamos komandos naudai arba įmušti dar daugiau įvarčių?..

„Lounge" režimas yra tinkamas daugeliui žaidėjų tinkle. Turnyras sudaromas keturiems arba aštuoniems žaidėjams, todėl varžytis nebus nuobodu.

Menedžerio režimo „World Cup" neturi ir taip viskas sutrumpėja. Teoriškai tokio tipo žaidimas skiriamas tik vieneriems metams ar net sezonui, nes, prabėgus tikrajam finaliniam etapui, įdomumas mažta. Praktiškai jis gali būti žaidžiamas iki po ketverių metų ateinančio finalo. Tačiau keistokai atrodys, kai viskas vyks praėjusių metų datomis. Finalas seniai pamirštais 2006 – aisiais...



tiek didesnį tarpą, tai kompiuterio futbolininkas smūgiuos kaip tik į tą pusę. Natūralu, juk erdvės daugiau. Tokiu atveju didėja šansas teisingai atspėti smūgio kryptį ir atmušti kamuolį. Tik nereikia užmiršti galimybės, kad vartininkas nepasieks labai tiksliai į vartų kamputį smūgiuoto kamuolio... 11 metrų baudinį mušant pačiam, svarbu pataikyti į mažą slankiojančią juostelę. Tada smūgis išeis labai taiklus ir pakankamai stiprus.

Žaidime prastai išskirti žaidėjų sužeidimai, o ypač pavargimai. Pauzės režime sužeidimas rodomas nedideliu baltu kryžiuku, kai turėtų rėkti raudonai (tik tiek, kad pavardė rašoma pilkai), o nuovargio išvis nesimato. Kurį pavargusį žaidėją reikia keisti, galima pamatyti tik žaidžiant, jį užžymėjus ir dar įsiminus pavardę, šalia kurios rodomos raudona ir žalia rodyklytės.

Už grubius ar net pusiau grubius veiksmus teisėjas visiškai nesivaržydamas rodo geltoną ar net raudoną kortelę. Finaliniame etape Lietuvai labai padėjo, kai varžovė Ispanija susirinko dvi raudonas korteles. Žaidėjai pakankamai natūraliai reaguoja į įvykus aikštėje: praradus kamuolį, paskelbus baudą, susižeidus. Garsūs žaidėjai atlieka savo „firminius“ triukus. Pavyzdžiui, Ronaldinho burtai su kamuoliu, Del Piero smūgis, Oweno spurtas ir t.t. Vaizdo intarpai tinkami, tačiau iki fotografinio tikslumo dar toli. Nors žaidėjus pagal veidus tikrai galima atpažinti. Pagaliau bendras stadiono vaizdas negąsdina tarsi iš popieriaus iškirptais dvimačiais žiūrovų snukiais. Viskas rodoma iš toliau, stadionas gyvai banguoja, plazda vėliavos (didesnės šalies, stipresnės rinktinės vėliavų bus daugiau nei oponentės). Vis dėlto retais momentais, kai turbūt neplanuotai iš arti parodomi žiūrovai, su siaubu galime išvysti tuos pačius baisuoklius. Gerai, kad retai. Be abejo, bendro stadiono vaizdo kūrimas sustiprino reikalavimus sistemai. Tik gerai tas ar blogai? Stadiono veja, mano subjektyviu įsitikinimu, ankstesniuose futboluose buvo kur kas natūralesnė. Kameras, kaip ir seniau, galima išsistatyti įvairias. Automatiškai nustatoma kamera rodo veiksmo (kamuolio) vietą, todėl vienu metu nematoma visa aikštė ir neaišku, kur perduoti kamuolį. Sprendimui galima naudoti radarą. Žaidėjų modeliai ir jų animacija tikrai verta susižavėjimo. Įvarčio ar pergalės šventimas aikštėje bei tribūnose kelia teigiamas emocijas. Kartojimuose panaudotas „Matricos“ efektas, parodoma raudona kortelė gali būti kartojama triskart pasikartojančia akimirka. Labai efektingas būdas.

Komentatorių frazės daugiausia įprastos, žinomos. Kartais komentatorius apsirinka kaip gyvas žmogus. Kamuoliui pralėkus pro pat skersinį ir atsitrenkus į tinklą išorinėje vartų pusėje, kalbėtojas pasako: „Įvartis!.. O, ne...“, taip pripažindamas savo klaidą. O vieną kartą teko girdėti kur kas didesnę klaidą. Gyniausi prie savo vartų, atėmiau kamuolį, spyriau tolyn, bet pataikiau į varžovo ranką. Komentatorius sušuko: „Penalty!“... Aišku, 11 metrų baudinio nebuvo. O ir negalėjo būti, nebent taip pat klystų ir teisėjas. Reikia pagirti žaidimo kūrėjus už stadiono reakcijas. Labiausiai patiko, kai žiūrovai nepatenkinti ima ūžti, matydami komandą tempiant laiką. Iš lietuviškų pavardžių tarimo įsiminė „Žiukštas“ vietoj „Džiaukštas“ :).



Šventinis stadionas.

## PO RUNGTYNIŲ

Finalinis švilpukas. Viskas. Yra kaip yra. Nugalėtojai džiaugiasi, nevykėliai terauda. Finalinėje pasaulio taurės dalyje šioje vietoje skamba himnas. Pateikiama standartinė statistika: smūgiai, pataikymai, įvarčiai, kamuolio kontroliavimas ir t.t. Po to suteikiami taškai už pasiekimus. Po pirmųjų rungtynių nuo jų gausos galima apakti: už pergalę, už kelis įmuštus įvarčius, už nugalėtą konkrečią komandą, už įvartį su žaidėju, išleistu į pakeitimą, už greičiausią įvartį, už „hat – trick“, už įvarčius trimis skirtingais žaidėjais... Vėliau, suprantama, tokios dovanėlės retėja, po kelių sužaistų finalų juos išvysti tampa sudėtingiau, nebent išsirinksite kitą regioną ir džiaugsitės varžovų triuškinimu. Gautos kortelės ir smulkūs nusižengimai atneša neigiamus taškus. Už pelnytus taškus vėliau galima atrakinti „Perfect“ sudėtingumo lygį, batelius, aprangą ir kitokias smulkmenas. „Perfect“ atsidarimas tikrai džiugina, nes senokai kamavo mintis, kad po kurio laiko „World Class“ sudėtingumo lygis pasidaro per lengvas, tenka žaisti per daug neįsitempiant (jau nė nekalbu apie klasikinius „Amateur“, „Semi - Pro“ ir „ Professional“). Dar vienas iššūkis!

Taip pat galima atrakinti žinomus žaidėjus ir įtraukti juos į šalių rinktines. Atskira skiltimi specialiame žurnale sumuojamos nugalėtos komandos. Užpildžius vieną lapą (jame telpa trys rinktinės) gaunami taškai priklauso nuo sudėtingumo, kuriuo buvo pasiektos pergalės, lygio. Šviežiausia informacija išleidžiama „World Cup“ žurnale. Jame nurodomi pasiekti rezultatai, rezultatyviausi žaidėjai, gautų kortelių rekordai.




Statistiką pateikiantis leidinys

## IŠVADA:

„EA Canada“ įdėjo nemažai pastangų keičiant futbolą, kurio jau, atrodo, neįmanoma pakeisti. Žaidimas tikrai vertas pirkimo. Pagrindinis jo privalumas — galima žaisti už šalių rinktines. Pagrindinis trūkumas... kad galima žaisti už šalių rinktines. Tai ilgainiui nusibosta. Nėra tokios įvairovės kaip klubiniuose futboluose. Pasaulio taurės rėmai gana siauri. Vis dėlto, „2006 FIFA World Cup“ yra geras!

**PC KLUBAS | Verdiktas**

**PIRMAS ĮSPŪDIS** Beveik nepakeistas futbolas. Rinktinės. 8,1

**ĮDOMUMAS** Šįkart Owenas įvarčiais aplenkė Rooney. 8,9

**GRAFIKA** Prastesnė interpuose ir nuostabi žaidime. 8,0

**GARSAS** Gera stadiono reakcija, įprasti komentarai, vidutinė muzika. 7,7

**VALDYMAS** Gerai. 8,5

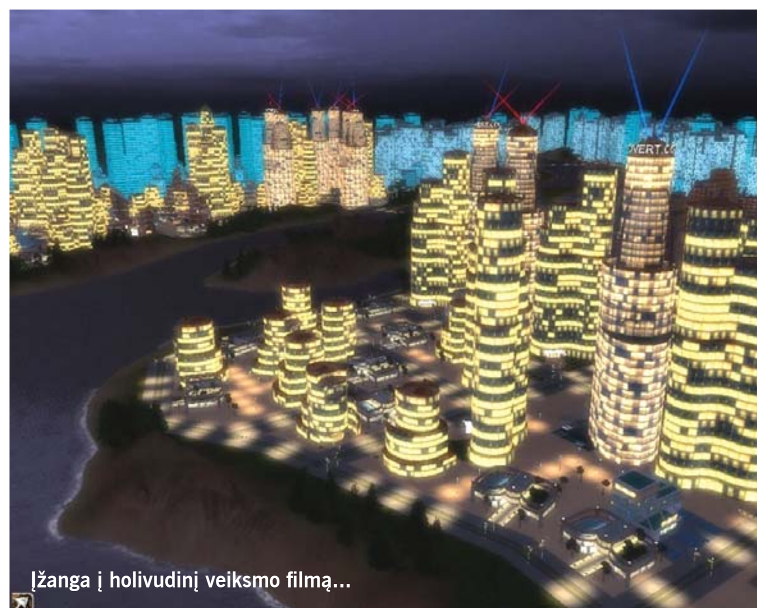
**IŠVADA** Pavojinga situacija... ĮVARTIS!

**GALUTINIS 8,5**

# Kad jus kur urbanizmas...

Tai nėra eilinis „Theme Park“ serijos žaidimas, kuriame vietoj atrakcionų statytumėte kotedžus ir daugiaaukščius. Tai nėra „Sim City“, būtent tokio pobūdžio teminis parkas. Nesileiskite suklaidinami, minėtos serijos savo duoklę žaidimų rinkai atidavė ir burnot ant jų nebeturime pagrindo. Tačiau tokie jau mūsų įžūlūs verslininkai: panašių statybos ir pastatų priežiūros, vadinamųjų simuliatorių, rinkoje yra vos ne tiek pat, kiek strateginių žaidimų, paremtų pasauliniais karais. Praėjo tie laikai, kai džiugino vien laisvė kurti ir plėtoti. Dabar jau žaidimuose pradedama pasigesti žmogiškumo. Būtent į šį aspektą „City Life“ kūrėjai ir atkreipė daugiausia dėmesio.

Privalėsite pasirūpinti, kad žmonės gyventų sau tinkamoje aplinkoje ir nekonfliktuotų su tais,


Įžanga į holivudinį veiksmo filmą...

**Miesto gyventojai nebebus tik bejausmis skruzdėlynas, tenorįs vien valgyti, lankytis išvietėse, šiukšlinti ir linksmintis. Dabar atsiranda skirtingų klasių motyvas.**

kurių nemėgsta. Konfliktai, žinoma, neišvengiami. Tam reikalui turėsite plėtoti policijos bei specialiąsias pajėgas. Jei visiškai apsileisite, galite tikėtis net masinių riaušių.

O jei neturite tiek besiprašančios ištrūkti lauk piktdžiugos, tai jau verčiau pasirūpinkite apgyvendinimu iš anksto ir suteikite galimybę gyventojams apsistoti savoje terpėje.

Konfliktais kvepia ne skirtingų rasių, o skirtingų ekonominių klasių tarpe. Nepritekliaus kamuojamieji su mielu noru beisbolo lazdomis pamokys į jų kvartalą atsikrausčiusį turčių. O pastarieji irgi be jokių skrupulų pasinaudos visomis priemonėmis, kad valkatos apleistų jų rajoną. Taigi ne vien ekonominis rodiklis įžiebia šypsenas žmonių veiduose ir čia yra geriausia proga tuo įsitikinti.

**CITY LIFE**

www.citylife-game.com

**PLAFTORMA** PC DVD

**PEGI REITINGAI** 7+

**ŽANRAS** miesto statybų strategija

**KŪRĖJAS** Monte Cristo Multimedia

**LEIDĖJAS** Deep Silver

**DATA** 2006–05–12

**REIKALAVIMAI SISTEMAI:** 1,3 GHz CPU, 1 GB RAM, 128MB video, 4 GB HDD

**„City life“ visais aspektais geresnis už bet kurį kitą miestų statybos žaidimą. Grafinis grožis, sujungtas su didžiuliu statybų galimybių kiekiu tiesiog žavi. Sim City fanams šis žaidimas tikrai bus vertas įpėdinis.**
**Davyken,**
**„Fragland“**

**„Online“ reitingų vidurkis:** 82%

## MESSIAH

**Didžiai nuvertintieji provincialai bei išdidieji miestelėnai, turite didžią progą — didis skirtumas tarp jūsų gali akimirksniu tapti nejželgiamas. Jei iki šiol buvote tik savo likimo kalvis, dabar tapsite viso miesto diktatoriumi ar geraširdžiu valdovu. Didelio miesto didžiu valdovu.**




Taip, pagaliau iš strateginio dangaus aukštybių galime nusileisti iki eilinių savo gyventojų lygio ir visai kitu kampu apžvelgti, ką pridirbome.



Ir kas didmiestį pavadino betono jūra?..



O kas sakė, kad pavadinęs didmiestį betono jūra, nebuvo teisus?..

Neįmanoma apsieiti be palyginimų su serijomis, kurios jau įleido rinkoje šaknis ir tarsi laikomos kaip žanro pavyzdžiais ir idealais. Turiu omeny „Sim City" ir jūs nė kiek neabejojate. Būkime atviri — minėtasis žaidimas iš tiesų gali pasiūlyti daugiau smulkių funkcijų ir bendras galimybių skaičius gerokai pralenktų „City Life". Tačiau reikia laužyti stereotipą, kad žanras turi tik vieną lyderį, o šį verta žaisti tik tol, kol atsiranda jo tęsinys. Naujovėms žmonės atviri, bet visgi vaikosi jau senstančių serijų. Ir visų naujovių ieško tose serijose. „Sim City 4" tikrai nenuvylė, bet naujasis „City Life" pasuko viską kitu kampu.

**Vartotojo sąsaja kur kas „draugiškesnė", žaidimas spalvotas, o jame verdantis veiksmas itin gyvybingas ir nuotaikingas. Viskas kiek primena komiksus ar karikatūras, nors riba su tikroviškumu gana tvirtai palaikoma.**

Jei „Sim City" laikytumėme simuliatoriumi, tai „City Life" labiau panašu į arkadą. Čia mažesnes galimybes atperka išradingesnis apipavidalinimas, žaismingesnis veiksmas. Scenarijų čia bus 22. Užduotys nenustebins. Tai bus tam tikri statistiniai rodikliai (pavyzdžiui, turtingų žmonių procentas ar naftos bokštų skaičius), įvertinti tam tikru medaliu. Patys reguliuoti sudėtingumo lygio negalėsite. Užtat jūsų pastangas ir gebėjimus apdovanos atitinkamas medalis. Gal tai mažiau įgudusius žaidėjus ir kiek demoralizuoja, tačiau bendras sudėtingumo lygis nėra aukštas, todėl net ir aukso medaliai neturėtų būti deficitas. „Hardcore" žaidėjai lai nusisuka ir sliūkina atgal į savo požemius — jiems čia nebus ką veikti. Tik neskubėkit savęs pervertinti ir priskirti „Hardcore" klasei. Įvardindamas juos, turiu omeny simuliatorių maniakus, kurie prie atominės elektrinės valdymo skydo pasodinti, per pusvalandį perprastų ne tik visų mygtukų funkcijas, bet ir išmoktų jais efektyviai naudotis bei atrastų net daugiamečiam personalui nežinomų kombinacijų. Ir kai tik kas nors nekaltai išspjauna žodį „simuliatorius", jų ausys stoja piestu (šį žodį jie girdi daugelio mylių atstumu). Deja, po to tik atsiranda mačiusių kiūtinantį nusivylusį siluetą. Ne, ir vėl tai ne simuliatorius. O ir „City Life" nėra simuliatorius. Geriausiu atveju — pramoginis simuliatorius, o tai jau skamba kvailokai.

Visgi akims pasidžiaugti bus kuo. Žaidimas gebės nustebinti net ir kategoriškus bejausmius. Štai atsipalaiduokite ir pasistenkite įsivaizduoti: regite judraus miesto nuotrauką iš palydovo. Dėmėmis išklotas plotas po jumis — lyg sulo-



## KELETAS ŽVILGSNIŲ Į PANAŠIUS ŽAIDIMUS

**„Sim City“.** 1989 metai. Pradą gavo strateginis žaidimas, pagimdęs miesto statymo simuliatorių žanrą. Kasmet šią datą paminėkime pasodindami po medį...

**„Sim City 2000“.** 1996 metais pasirodžiusioje serijos dalyje galėjo pasirodyti kosminės lėkštės. Kiek vėliau atsirado tinklo versija.

**„Streets of Sim City“.** štai jums ir po džiūgavimų galingu varikliuku. Jau 1997 metais buvo galima iš žmonių akių lygio savo miestą apžiūrėti. Žaidimas talpino apie 20 siūlomų žemėlapių bei turėjo galimybę įkelti savo kurtus žemėlapius. Tiksliau, į juos įkelti savo transporto priemonę, ją modifikuoti, apginkluoti ir šėlioti po savo planuotą „Sim City 2000“ žemėlapį.

**„Sim City 3000“.** 1998 metų senukas, nustebinęs visą pasaulį savo plačiomis galimybėmis ir pritraukęs į serijos gerbėjų gretas dar daugiau maniakų, kuriems tiesiog negana!

**„Tycoon City: New York“.** Jei Niujorkas — jūsų svajonių miestas, nelieskite šio žaidimo. Jei ne — tuomet galite iš jo padaryti savo svajonių miestą. Dėmesys koncentruotas į verslą — galėsite užsiimti virš šimto verslų bei tapti įžymybe.

**„Sim City 4“.** Pats išsamiausias miestų statymo žaidimas, kurio funkcijos yra beribės. O net ir tas beribes kūrėjai sugebėjo praplėsti papildymu „Rush Hour“ (transporto kiekio ir tankio bei su tuo susijusių funkcijų praplėtimas)

**„Civcity: Rome“.** Tai tik pasirodysiantis žaidimas, kuriame statysite Romos laikų gyvenvietes ir miestus. Reikia tikėtis, jog jis turės kuo sudominti, neskaitant šiam žanrui netradicinės architektūros...

Kaip matote, dominuoja „Sim City“ pavadinimas. Ir tai toli gražu ne visi pastarojo dešimtmečio šio žanro žaidimai. Rinktis yra iš ko, o statyba reikliausia yra laikui. Skubėkite ką nors bent virtualioje erdvėje pastatyti.

pyta paklodė. Tai jūsų rankų darbas. Jūsų statytas miestas. Pradedant dideliais pastatais ir tiltais, baigiant smulkiomis dekoro detalėmis. Nieko aiškaus iš taip toli nematot, tad, norėdami pažvelgti iš kiek arčiau, imatės pritraukti vaizdą. Štai jau



Šalimais tokio judraus miesto žuvys vandeny plauko aukštyn pilvais...

matote gatvių labirintus, išplanavimą. Artinate dar. Štai namų stogai, jau įžiūrite gatvėmis zujančias mašinas. Ir vis nesiliaujate artinę. Ir vis nesiliaujate artinę!

Niekas bepročiu gal ir nepalaikys. Netrukus tai net neatrodys kuo nors ypatinga. Bet čia ir dabar — nepakartojama.

**Galimybė pačiam vaikščioti savo sukurtame mieste dar ne per seniausiai buvo kiekvieno virtualaus miesto planavimo stratego šlapias sapnas. Ir štai — įgyvendinta kuo nuostabiausiai.**

Žinoma, nesitikėkite aukščiausio lygio grafikos ir neišsenkančio interaktyvumo. Jei nesitikėsite, tai to pakaks, kad liktumėte nustebinti. Vien už tai kūrėjai gauna tris žvaigždutes ant antpečių. Varikliukas galingas it velnias po penktos energinio gėrimo skardinės. Po penktos!

Jei būtų leista angliškų žodžiu apibūdinti šį žaidimą, tai būtų žodis fun. Ir joks lietuviškas žodis neperteikia to taip trumpai ir aiškiai.

### PC KLUBAS | Verdiktas

| | |
|---|---|
| **PIRMAS ĮSPŪDIS** Retas strateginio mąstymo reikalaujantis žaidimas taip maloniai priima žaidėją | 9.0 |
| **ĮDOMUMAS** Labai priklauso nuo individualių žaidėjo pomėgių. Visgi laikas prabėgs nepastebėtai... | 8.0 |
| **GRAFIKA** Ne už išvaizdą, o už varikliuko pajėgumą. | 9.5 |
| **GARSAS** Garsas, kuris nepiktina tuo, kad jį girdim. | 8.0 |
| **VALDYMAS** Neįprastai patogus ir draugiškas | 8.5 |
| **IŠVADA** Belieka džiūgauti, jog pasirodė draugiškas simuliatorius. Būtent taip turėtų būt vadinamas toks žanras. Draugiškas simuliatorius draugiškiems diktatoriams. | |
| **GALUTINIS** | 8,5 |

# Vaiduokliai sugrįžta




**TOM CLANCY'S GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER**

www.ghostrecon.com/uk/ghostrecon3

**PLAFTORMA** PC PS2 X GC X360

**PEGI REITINGAI** 16+

**ŽANRAS** taktinis FPS

**KŪRĖJAS** GRIN

**LEIDĖJAS** Ubisoft

**DATA** 2006–05–05

**REIKALAVIMAI SISTEMAI:** 2 GHz CPU, 1024 MB RAM, 128 MB nuo ATI 9600/ NVIDIA 6200 video, 4,5 HDD

**Nesvarbu, ar jums teko anksčiau žaisti „Ghost Recon" žaidimus, ar nebuvote susidūręs su šia serija, „Advanced Warfighter" yra įdomus pasiūlymas šaudyklių fanams. Nors jis iki galo taip ir nėra puiki taktinė šaudyklė, taip pat jo nepavadinsi labiausiai į veiksmą orientuotu šių dienų žaidimu, tačiau kūrėjai, jungdami apgalvotą „geimplėjų" su tiesiog nuostabiais ir sprogstančiais epizodais, sugebėjo paruošti įtikinamą žaidimo patirtį.**
**Colin J Barnwell,**
**„Jolt Online Gaming"**

**„Online" reitingų vidurkis:** 82%

## DIESEL

**Pirmiausia į akis krenta grafika. Ne paslaptis, jog šis „Ghost Recon'as" yra ir naujojoje „XBox360" konsolėje. PC versija, nenorėdama atsilikti, taip pat „užsuko" grafiką kiek tik tikriausiai begalėjo.. Žinoma, tai yra puiku, kai matai taip dažnai dabar linksniuojamą „next gen" grafiką. Šuolis akivaizdus, beje, ji privertė mane pakloti ne vieną tūkstantį litų kompiuterio „upgreidui"...**

Visas veiksmas vyksta Meksikoje, tiksliau viename Meksikos mieste. Netolima ateitis, ir jūs, generolas, vardu Scottas Mitchellas, su savo būriu (trim ištikimais pagalbininkais) atsidursite apleistame bei sukilėlių užimtame mieste. Beje, jūsų būrys ne bet koks, o specialusis, kuris pasivadino gana keistu pavadinimu — vaiduoklis (Ghost).

Kaip ir buvo galima tikėtis, visas žaidimas pralėks vykdant vieną misiją po kitos. Atrodytų gan nuobodoka, ar ne? Bet jūsų scenarijus, jūsų istorija rutuliojasi toliau kas kartą, kai užbaigiate misiją. Iš tiesų čia visa istorija yra viena didelė misija. Juk pradėsime viską nusileisdami parašiutu, tada susiieškosime išsibarsčiusius draugus ir pirmyn miesto valyti ;). Na, bet grįžkime prie istorijos.

Jeigu jūsų kompiuteriai pakankamai galingi, manau, dar tik iššokę iš lėktuvo pamatysite šio žaidimo didybę. Krentant atsivers nuostabus vaizdas — didingas didmiestis su dangoraižiais, daugiabučiais, krautuvėlėmis, gatvėmis, parkais ir t.t. O nusileidę, jūs prasmegsite lyg maža skruzdelytė aukštoje nenušienautoje pievoje. Dabar skintis kelią link kiekvieno „rally point'o" reikės pėsčiomis. Svarbiausia, jog bet kur, kur tik pažvelgsite, gali tupėti priešas. Na, arba pats atvažiuos iki jūsų.... Netgi bus taip, kad stovėdami vienoj vietoj vis tiek „užsirausite" ant priešo. Manau, jo matymo atstumas ir pastabumas dar neprilygsta nė vienam žaistam žaidimui. Gali būt taip, kad net nematysite, iš kur šaudo, arba gausite vieną prieštankinę raketą ir po būrio... Bet štai situaciją gelbėja mūsų „taktinis žemėlapis". Viską galėsite stebėti iš palydovo: kur priešas patruliuoja, kur tankas sukiojasi, ar kur snaiperis tyko. Tai, žinoma, leis jums suplanuoti savo veiksmus prieš pradedant atakas. Jūsų bendražygiai čia labai padės. Jūs juos galėsite vaikyti kur tik panorėsite, o minėtas žemėlapis jums leis suorganizuoti kone visos misijos perėjimo maršrutą. Netgi savo monitoriaus kampe galėsit išvysti, ką mato jūsų kariai (tik, deja, nelabai aiškiai).. Aišku, prieš misiją juos teks apginkluoti, tai vėlgi leis

**Ginkluoti ir įniršę sukilėliai užgrobia miestą, nužudo Kanados ministrą pirmininką ir pradangina Meksikos bei JAV prezidentus. Po visos šitos betvarkės į vietą prisistato „vaiduokliai", kuriems ir atiteko kone sunkiausias darbas — iššaudyti blogiukus.**



Kairėje: Taip žaidimas atrodo maksimaliai „užkėlus" grafiką. Dešinėje: O taip nuėmus visus pažangius efektus. Labai didelio skirtumo nesimato, tiesiog labiau sublukintos ir tamsesnės tekstūros.



Mieste esantys automobiliai labai imlūs mūsų ugniai.


Štai taip prasideda ilga mūsų „vaiduoklių" misija. Nusileidus laukia nuostabūs vaizdai ir rimti priešai.

regzti savas strategijas. Galite padaryti savo visą būrį bemaž snaiperių rinktine, bet artimose kovose bus riesta. Na, žodžiu, turėsite pakankamai laiko išstudijuoti ir pasirinkti tinkamiausią sau ginkluotę. Taip pat derėtų paminėti, jog draugai tikrai nesugebės atlikti darbo taip gerai, kaip galėtumėte padaryti jūs pats. Galbūt jie labiau tiktų priešų dėmesio atitraukti, nors, tiesą pasakius, ir juos guldyti puikiai sugeba. Bent jau man snaiperis pasirodė labai taiklus ir agresyvus. Na, bet jei jau tenka dengtis nuo priešų ugnies, tai geriau pats juos vykite kuo greičiau iš pavojingos zonos, nes draugužiams tai tikrai „nedašus". Tiesiog nepamirškite – jūs čia vadas, tai ir žingsniuokite pirmas, o jei jau prireiks pagalbos, kvieskitės draugus.

**Progų nervų protrūkiams šis žaidimas suteikia gana daug. Pirmiausia dėl to, jog „seivintis" išeis (tiksliau, jus automatiškai „užseivins" ) tik priėjus tam tikrą vietą — „checkpoint'ą". Taigi nuo vieno iki kito „checkpoint'o" gali eiti išties ilgas ir varganas kelias.**

Kas svarbiausia: jei jau vieną kartą pusiaukelėje nužudė, tai ir antrą kartą gali lengvai pakloti iš kitos pusės netikėtai prisėlinęs priešas. O smagiausia būna tada, kai tų priešų net nepastebi — eini eini eini, „Bum!" — negyvas, eini eini eini, „Bum!" — negyvas. Nežinia, iš kur! Įsivaizduojate, kaip tada užverda kraujas? Geriau po ran-




## DAUGELIO ŽAIDĖJŲ REŽIMAS



„Advanced Warfighter" turi ne tik vieno žaidėjo patirtį, bet ir „multiplayer" režimą. Tiesa, ši vieta, adaptuojant žaidimą iš „Xbox 360" į PC platformą gan stipriai nukentėjo. Iš konsolinės versijos daugeliui žaidėjų skirtų režimų kiekio PC platformoje turime tik du režimus. Pastaruoju metu madingas bendradarbiavimo (co-op) režimas leidžia įveikti visą vieno žaidėjo kampaniją kartu su trimis kitais žaidėjais. Vienas jų apsiima lyderio vaidmenį ir gali naudotis taktiniu žemėlapiu, organizuoti likusiųjų karių išsidėstymą ir veiksmus.

„Domination" režimas yra tarsi „Battlefield" ir „Unreal Tournament" „Onslought" režimo mišinys. Miestas, padalintas į zonas, kurios sujungtos tiekimo linijomis. Komandos atsiduria savo bazinėje zonose, esančiose skirtingose miesto pusėse. Skverbdamiesi į žemėlapio gilumą link priešo žaidėjai užiminėja naujas zonas. Kad užimtų ir įsitvirtintų zonoje bei iš jos pradėtų gauti naują įrangą, žaidėjai privalo toje zonoje turėti persvarą prieš priešininkų karius.

Kūrėjai žada ir įprastą „Deathmatch" režimą, kuris turėtų pasirodyti su būsimuoju atnaujinimu.



ka turėkite kokį pliušinį žaisliuką, kad galėtumėte „išsilieti“, nes kitaip tikriausiai kentės vargšė klaviatūra. Bet, žiūrint iš kitos pusės, tai yra gana „fun“ dalykas, reikalaujantis labiau įsilieti į žaidimą, susikaupti, mąstyti, apgalvoti kiekvieną žingsnį. Tokiu būdu mes turime labai tikrovišką, sudėtingą simuliatorių. Na ir kas, kad mūsų sveikatos būsena bus vaizduojama žalia, geltona ir raudona spalvomis, tai nereiškia, jog mus nužudys trečia kulka. Gali pakakti vienos ir mes jau gulime..

Grafika, jau minėjau, atrodo puikiai. Žinoma, resursus taip pat puikiai „ryja“. Detalūs namai, detalūs žmonės, automobiliai, medžiai, plius ypač daug realistiškumo suteikiantys efektai pritartina vaizdą prie tikrovės. Žaidimo fone vyraus daugiausia geltona spalva, atkurdama tvankaus meksikietiško miesto atmosferą. Virš namų kyšantys kaminai leis dūmus, nuo kurių oras taps dar tvankesnis, o aplinkui nebus nė gyvos dvasios, visas miestas apleistas, automobiliai palikti gatvių viduryje, kai kur matosi karinio transporto liekanos, užtvaros...

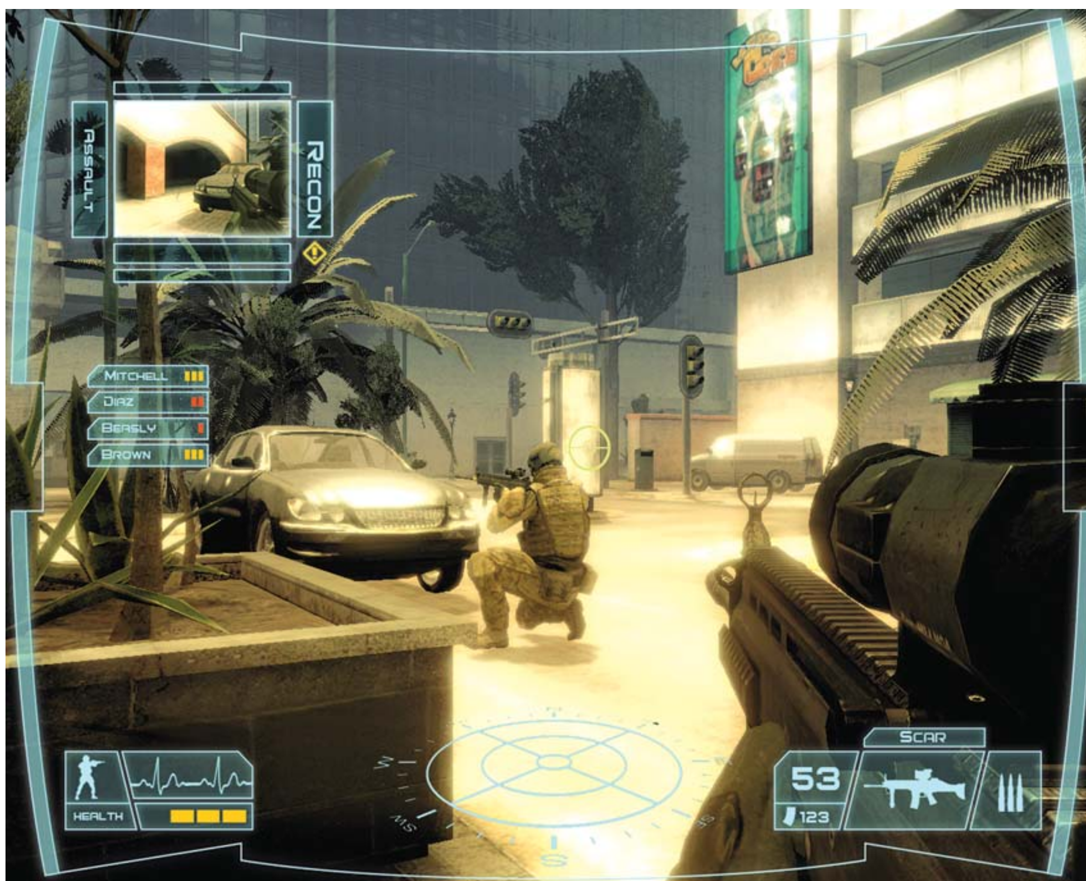
Labiausiai vertinu tą atmosferą. Kaip matote, ji čia tiesiog pribloškianti. Bet tuo grožybės dar nesibaigia.

**Garsas. Štai čia jis yra tiesiog tobulas. Vien tik dėl šio žaidimo galima išleisti pora šimtų litų naujoms „Creative“ „surroundinėms“ kolonėlėms.**

Priekyje ir tolumoje girdėsite lengvą automatų pokšėjimą, o kulkos, pasiekusios jus, užnugaryje zvimbčios ir kapos betonines sienas. O garsai, pasislėpus už automobilio, — metalo dzingėjimas, stiklų trupėjimas, duslus padangų nuleidimas... Šie garsai tiesiog automatiškai privers jus palenkti galvą. O tada iššokite iš už skylėto it sūris automobilio ir leiskite savo automatui riaumoti, bosas net spinteles kambario kampe pradės tarškinti, ir tada, nuščiuvę iš nuostabos, pajuskime nugara prabėgančius šiurpuliukus. Paspauskime „ESC“, atsiloškime ir pasakykime: „Čia taip bent!“. Tada susiieškokime užkandžių naktipiečiams ir nuspręskime šia naktį nebemiegot ;).








**PC KLUBAS | Verdiktas**

**PIRMAS ĮSPŪDIS** Švelniai tariant, buvau pribloškštas grafikos ir garsų visumos. **9,3**

**SIUŽETAS** Verčiau pasigrožėkime pačiu žaidimu. **8,3**

**GRAFIKA** Nekeitėte vaizdo kortos jau kelis metus? Pats laikas pasikeisti ;). **9,5**

**GARSAS** Jei kaimynai neiškvies policijos dėl virš jų būsto siautėjančių susišaudymų, tai bent jau ateis vakare ir maloniai paprašys pritildyti garsą. **9,6**

**VALDYMAS** Ech, taip nenorėjau paminėti šios žaidimo ne tokios spindinčios pusės. Bet teks — valdymas gana neįprastas, vadinasi, sudėtingas. Reikia laiko priprasti,o tai nervina. **8,0**

**IŠVADA** Štai čia aš turėčiau susumuoti viską , kas bloga ir gera, tada pasakyti: „Pirkite!“ arba “Nepirkite!”. Nepykite, bet aš praleisiu pirmąją dalį. Iškart prie antrosios — pirkite!

**GALUTINIS 8,5**

# Neapykantos iliuzijos



**CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS**
www.condemnedgame.com

- **PLAFTORMA** PC DVD-ROM
- **PEGI REITINGAI** 18
- **ŽANRAS** FPA
- **KŪRĖJAS** Monolith Productions
- **LEIDĖJAS** Sega
- **DATA** 2006–04–13
- **REIKALAVIMAI SISTEMAI:** 2,0 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB nuo ATI 9500 / NVIDIA 6200 video, 6 GB HDD

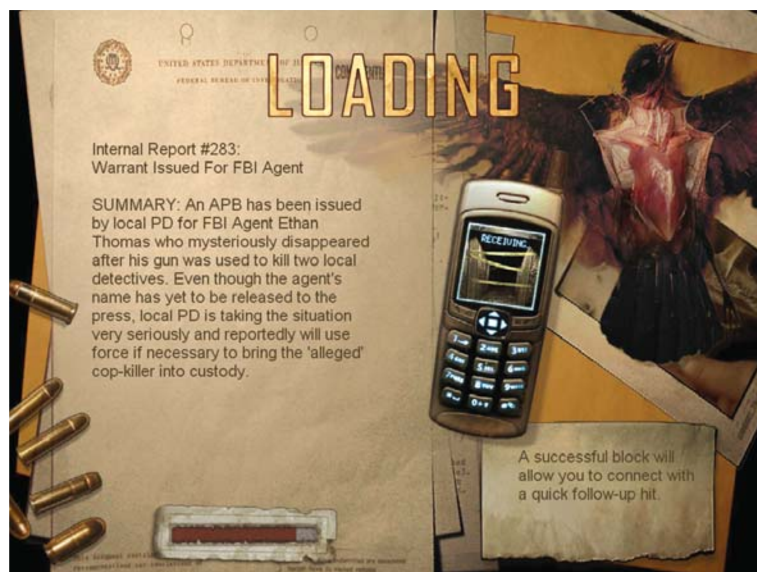
**Joks žaidėjas negali ilgai keliauti, jeigu nepatenkina poreikio kažkam trinktelėti. „Monolith“ studijos žmonės jaučia jūsų skausmą ir nori, kad krūva pavojingų psichopatų pajustų tą patį. Atleiskite už įvairovės trūkumą ir kartais trikdantį siužetą, tada „Condemned“ pasirodys nuostabus sumanymas. Jei manėte, kad „Septyni“ ir „Pjūklas“ yra meno kūriniai, o „DOOM“ ir „F.E.A.R“. tėra pasivaikščiojimas parke, ko gero turėtumėte įsigyti šį žaidimą. Taip pat nepamirškite nusipirkti atsarginių kelnių.**
**Alan Butterworth,**
**„Worth Playing“**

- **„Online“ reitingų vidurkis:** 80%

## REZIDENTAS

**Pirmojo asmens veiksmo žaidimas. Štai tokių egzempliorių būna mažai, mano nuomone — pernelyg mažai. Žinoma, eksperimentuoti su pirmojo asmens perspektyva ne šaudyklės žanre yra sunku ir labai nedrąsu, tačiau būtina. Juk tai labiausiai įtraukianti žaidimo matymo perspektyva, priverčianti kiek įmanoma labiau susilieti su herojumi ir visa savo esybe pajusti tai, ką norėjo parodyti kūrėjai. Eksperimentų, be abejo, nuolat pasitaikydavo, tačiau pirmuosius labai tvirtus žingsnius šia kryptimi sugebėjo žengti „Chronicles or Riddick“. Šįkart turime visiškai kitokį bandymą išnaudoti pirmojo asmens vaizdą tamsiame ir žiauriame veiksmo žaidime su įdomiais nuotykių žaidimams būdingais elementais.**

Dar viena priežąstis, dėl kurios šis žaidimas prieš pasirodydamas intrigavo jį pamatyti, yra ta, kad „Condemened“ buvo vienas startinių naujosios „Xbox 360“ konsolės projektų. Taigi galime žvilgtelėti, kaip atrodo toji naujoji konsolių karta (bent jau jos „Microsoft“ dalis) ir kokie gali būti jos žaidimai. Žinoma, nereikėtų statyti viena prie vienos „X360“ ir iš jos perkeltos PC versijos, tačiau bendrą vaizdą tikrai galima susidaryti.




Na, trečioji susidomėjimo šiuo žaidimu priežąstis — jo originalumas. „Condemned“ — su niekuo nesusijęs žaidimas, neapipintas jokiomis priešistorėmis, netęsiantis jokios serijos ir net neturintis jokios girdėtos frančizės licencijos. Tai yra Vakaruose vadinamoji „Original IP“ (intelektinė nuosavybė). Sutikite, toks atvejis šiandieninėje žaidimų rinkoje pasitaiko nelabai dažnai. Žinoma, tokiu atveju būtų galima baimintis ir dvejoti, ar išvis toks visiškai naujas eksperimentas apskritai kažko vertas. Tačiau „Condemned“ tvirto pagrindo po kojomis suteikia jo kūrėjų reputacija. „Monolith“ studija po šiokio tokio nelabai sėkmingo periodo praėjusiais metais daugelį apstulbino savo „F.E.A.R.“ žaidimu (ir mus taip pat — mes jį netgi išrinkome geriausia metų šaudykle).

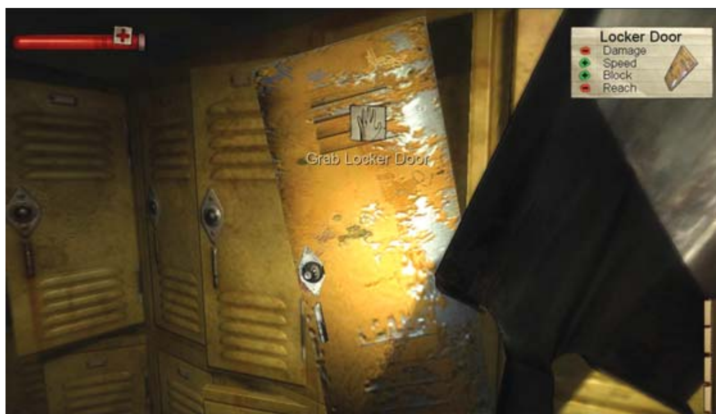
**Situacija ganėtinai kraupi ir nemaloni. Mieste nesustabdomai didėja nusikalstamumas. Ir ne šiaip kokių parduotuvėlių plėšimai ar automobilių vagystės, o serijinės žmogžudystės su įvairiais kraupiais scenarijais.**

Betgi pakaks apie priešistores ir priežasčių nagrinėjimus. Metas pasižiūrėti į patį žaidimą: kokias gi „kriminalines ištakas“ slepia „Condemned“?

Štai vienas, pavyzdžiui, nužudęs auką, iš jos ir manekenų paruošia nedidelę „šeimyninę“ scenelę. O jūs, detektyvo Etano Tomo vaidmenyje, turite surasti šį ir kitus nusikaltėlius, bandydami nors kažkiek sumažinti pražūtingą nusikalstamumą. Padėtį dar labiau apsunkina tai, kad kažkas kitas pradeda persekioti tuos serijinius žudikus ir juos galabyti jų pačių metodais. O gyvybes turi atiduoti ir tam „žudikui X“ pasimaišę policininkai, dėl kurių mirčių apkaltinamas pats Etanas. Situacija išties ne iš lengvųjų. Dėl didžiulių nusikaltimų dedasi ir dar vienas labai keistas dalykas: mieste vietomis iš dangaus krenta negyvi paukščiai. Kaip visa tai susiję, tikrai nežinia, ir būtent jums tą teks išsiaiškinti.

„Condemned“ siužetą ir istoriją paprastai apibūdinti tikrai sunku. Kaip bebūtų emalonu ir neteisinga „spoilinti“ (pasakyti per daug užuominų apie žaidimo siužetą, taip pagadinant jūsų pačių būsimą įspūdį, jei žaisite), reikia paminėti, kad žaidimo siužetas gali pasirodyti per daug painus, „grūzinantis“ (atsiprašau už posakį, bet, mano nuomone, jis čia labai tinka) ir galiausiai pateikiantis daugiau klausimų, nei atsakymų. Kad ir kaip keista, tokie dalykai darosi madingi tiek kine (kažkodėl žaisdamas vis prisimindavau filmą „Septyni“), tiek ir žaidimuose.

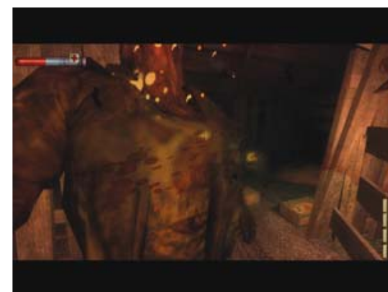
„Condemned“ žaidimą drąsiai galima rekomenduoti tamsių detektyvų mėgėjams. Ir ne tik dėl painios ir gilios istorijos, kurią galbūt ir galima iki galo išsiaiškinti, jei įdėsime daugiau pastangų, (pavyzdžiui, renkant metalo gabalėlius, šie atrakina įvairias ataskaitas, suteikiančias netiesioginių užuominų į žaidimo siužetą). Kūrėjai tam iš tiesų skyrė daug dėmesio, netgi paruošė kelių dalių „Condemned“ priešistorės filmuką, kurį galima rasti svetainėje.




**Ginklu gali tapti ir spintelės durelės. Kampe matote palyginimus su dabartiniu ginklu — kastuvu.**

## Detektyvų mėgėjams patiks ir pati žaidimo įkalčių paieškų idėja. Žaidimo progresas būtent ir priklauso nuo įvairių užuominų atradimo ir jų analizavimo.

Paieškų idėja, mano manymu, realizuota labai įdomiai ir kartu paprastai. Vietose, kuriose reikia kažką surasti, tiesiog spaudžiame specialų mygtuką, ir žaidimas parenka reikiamą prietaisą. Tai gali būti paprasčiausias fotoaparatas, pirštų antspaudų detektorius, DNR detektorius, cheminio išsiskyrimo matuoklis. Šių prietaisų naudojimas gan paprastas, viskas paaiškinama ekrane. Na, o jau „sumedžiojus“ reikiamą įkaltį, šis mobiliuoju telefonu persiunčiamas į štabo laboratorijas ir su kolegės pagalba herojus bando ištraukti kokios nors naudingos informacijos. Problema šioje vietoje man kilo tik viena: pokalbių mobiliuoju telefonu gan daug, per juos gaunama svarbi informacija apie



**„Haliucinaciniai“ epizodai labai primena panašias F.E.A.R. scenas, tik čia jose tenka daugiau kautis ir išgyventi.**



## „CONDEMNED“ – TARP ŽIAURIAUSIŲ ŽAIDIMŲ

Praėjusių metų pabaigoje JAV tėvų suformuota žiniasklaidos stebėjimo grupė, vadinama „Family Media Guide“, išleido dešimties žiauriausių 2005 metų žaidimų sąrašą. „Condemned“ („Xbox 360“ versija) – tarp jų. Patys žaidimai nėra suranguoti, pateikiame abėcėlinį jų sąrašą ir trumpus „Šeimos žiniasklaidos gido“ pateiktus apibūdinimus, išryškinančius jų žiaurumą. Saugokite nuo jų vaikus.

**„50 Cent: Bulletproof“ (PS2, Xbox).** Žaidimas, paremtas grupės „50 Cent“ reperio Kurtiso Džeksono gangsterišku gyvenimo būdu. Žaidėjas dalyvauja gangsterių susišaudymuose, apvagia aukas ir už gautus pinigus perka naujus „50 Cent“ įrašus bei video klipus.

**„Condemned: Criminal Origins“ (PC, Xbox 360).** Žaidimas akcentuoja grumtynių ginklų naudojimą vietoj šaunamųjų ginklų, leisdamas žaidėjams naudoti įvairius savo aplinkos daiktus kaip ginklus. Naujos kartos grafika suteikia naują detalizacijos lygį įvairiems sužalojimams, ypač agonijos judesiams.

**Crime Life: Gang Wars (PC, PS2, Xbox).** Žaidėjas yra nuožmios gatvės gaujos lyderis, laiką leidžia kaudamasis, samdydamas naujus gangsterius, vogdamas. Žaidėjas gali klajoti gatvėmis ir kautis ar žudyti kiekvieną be jokios priežasties.

**God of War (PS2).** Žaidėjas tampa žiauriu kariu, siekdamas atkeršyti dievams, įvėlusiems jį į savo šeimos žudynes. Kaliniai deginami gyvi, o žaidėjas gali naudoti pribaigiančius judesius, pavyzdžiui, sudraskyti auką per pusę.

**Grand Theft Auto: San Andreas (PC, PS2, Xbox).** Žaidėjo misijos apima žudynes, vagystes ir naikinimą visuose įsivaizduojamuose lygiuose. Žaidėjas atstato savo sveikatą lankydamas prostitutes, o finansinę būklę papildo mirtinai jas sumušdamas ir paimdamas pinigus. Net nežaisdamas siužetine linija žaidėjas gali kelti kokią tik nori sumaištį.

**Killer 7 (PS2, GC).** Žaidėjas valdo septynis žudikus, kurie turi derinti savo įgūdžius, kad nugalėtų savižudžius teroristus. Žaidėjas renka savo kritusių aukų kraują ir juo gydosi, o kad rastų slaptus praėjimus, turi persipjauti riešus ir pritaškyti kraujo.

**NARC (PC, PS2, Xbox, GC).** Žaidėjas gali rinktis iš dviejų narkotikų agentų, bandančių pašalinti pavojingą narkotiką iš gatvių ir uždaryti KRAK kartelį. Tuo pačiu herojai patys susigundo narkotikais ir pinigais. Kad sustiprintų savybes, žaidėjas turi vartoti narkotikus, pavyzdžui, marichuaną, ekstazy, LSD ir „skystąją sielą“, kuri leidžia nuspirti priešų galvas.

**Resident Evil 4 (PC (š.m. rugsėjis), PS2, GC).** Žaidėjas yra specialiųjų pajėgų agentas, nusiųstas surasti pavogtą prezidento dukrą. Per pirmąsias žaidimo minutes galima rasti moters lavoną, persmeigtą šakėmis ir taip prikaltą prie sienos.

**The Warriors (PS2, Xbox).** Paremtas aštuntojo dešimtmečio filmu, nustačiusiu naujus „meninio“ žiaurumo standartus, žaidimas leidžia dalyvauti gatvių muštynėse, vadovauti savo gaujai, niokoti miesto teritorijas.

**True Crime: New York City (PC, PS2, Xbox, GC).** Žaidėjas yra Niujorko policininkas, ieškantis informacijos apie paslaptingą savo draugo mirtį. Žaidėjas gali pakišti įkalčius civiliams ir kratyti juos, kad gautų daugiau pinigų.

žaidimą, tačiau tie pokalbiai įrašyti per tyliai ir nelabai aiškiai (be abejo, imituojant telefoną). Žinoma, galima įsijungti subtitrus ir viską skaityti, tačiau tuomet smarkiai sumažėja tas įsitraukimo ir „buvimo filme“ jausmas. Na, bet nesiblaškant ir atidžiai klausantis informacijos, daug ką „pagauti“ ir suprasti įmanoma.

Visiškai kitokis yra „Condemned“ veiksmas. Ramesnius ieškojimus ir analizes jis atsveria neregėtu brutalumu bei įtampa.

nesvarbu, kokiame pastate bebūtumėte, prisideda prie šio įspūdžio. Nepaisant to, bendras efektas yra toks, kokio akivaizdžiai ir tikėjosi kūrėjai — nuolatinis nerimo jausmas, paaštrinamas įvairiais atsitiktiniais pagąsdinimais ir šiaip nemaloniais elementais. Nesmagu prisipažinti, bet vienas kraupiausių dalykų žaidime man buvo besitrankančios langinės viename iš paskutiniųjų lygių... Brrr... O šiuos vizualinius efektus labai sustiprina garsinis fonas, kurio... praktiškai nėra.

Šaunamaisiais ginklais tenka naudotis labai retai.




**Žiauriausia yra tai, kad ginklais ir kovos priemonėmis žaidime gali tapti įvairūs aplinkos objektai. Galima išsilupti pagalį su vinimis, didesnį ar mažesnį vandentiekio vamzdį, armatūros strypą, spintelių dureles, pasiimti plaktuką ar gaisrinį kirvį.**



Žiauru ne tik dėl to, kaip mes šiuos daiktus panaudojame žaidime, bet labiau dėl to, kad tai yra įprasti kasdienio gyvenimo daiktai. Juk tikrai mažai kam yra tekę palaikyti rankose tikrą pistoletą, ką jau kalbėti apie rimtesnius karinių šaudyklių ginklus, o visokius futuristinius tik įsivaizduoti galime. Tačiau čia yra kitaip ir tai labai sustiprina tikroviškumo pojūtį. Šiuo aspektu žaidimą galima palyginti tik su „Manhunt“. Todėl rekomenduoju būtinai atkreipti dėmesį į „Condemned“ amžiaus reitingą.

Reitingai nėra iš piršto laužti ir daugeliu atveju, tokių kaip šis, tikrai reikalingi ir svarbūs.

Pratęsiant kalbą apie ginklus. Sumaniai padaryta tai, jog šie yra įvertinti pagal kelis aspektus: galingumą, greitį, blokavimą ir pasiekiamumą. Jokių skaičiukų ir reikšmių nėra, tiesiog laikydami vieną ir norėdami pasikeisti į kitą, matote jo palyginimą su dabartiniu visais šiais aspektais — ar jis galingesnis, ar silpnesnis. Įtikinamai sukurta ir pati smūgiavimo mechanika bei animacija. Reikia tik tikėtis, kad čia jie nenaudojo jokių „motion capture“... Labai svarbus yra blokavimas — jei išmoksite blokuoti, kautis su priešais bus tikrai lengviau. Naudingas ir labai kovose padeda elektrošokas. Tiesiog reikia prisiminti, kad tokį turite, ir kartas nuo karto panaudoti, ypač sunkesnėse situacijose. Na, o labai sunkiose vietose, kurios kartais pasitaiko, rodos, nebūtinuose epizoduose, verta pasiieškoti ir karinių šaudančių ginklų. Jų šoviniai visada labai riboti, tačiau būtent sunkesnėms vietoms jų ir užtenka. Dėl kovos mechanikos man užkliuvo tik vienas dalykas — pribaigiamieji judesiai. Parklupdžius auką galima atlikti vieną iš keturių pribaigiančių judesių, kurie yra labai brutalūs ir, mano nuomone, tikrai nereikalingi. Išeina toks „žiaurumas vardan žiaurumo“.

Kalbant apie „Condemned“ išvaizdą, ji išties primena „F.E.A.R“. Netgi, sakyčiau, per daug. Ypač krenta į akis tokiu pat principu sukurti „haliucinaciniai“ epizodai, kuriuose, kaip ir minėtoje šaudyklėje, galima judėti. O ir tamsios bei gan vienodos aplinkos,

Žaidime beveik niekad negirdime jokio muzikinio takelio, ausyse spengia tyla, pertraukiama tik priešų šūkaliojimų ar skurdžių bei įtartinų aplinkos garsų. Toks kūrėjų sprendimas, aišku, pateisinamas ir jis tikrai suveikia, tačiau įdomiau ir dar efektyviau būtų, jei kūrėjai būtų paruošę atitinkamų muzikinių takelių (prisiminus, kaip efektingai muzika atlieka savo darbą, pavyzdžiui, Silent Hill žaidimuose...). Keisčiausia, kad ta muzika, kuri yra sukurta ir naudojama žaidimo meniu bei trumpai šmėkšteli pačiame žaidime, yra išties stipri ir tinkanti. Na, čia galėjo tik man






Priešų įvairovė nėra didelė, tačiau dauguma jų yra pakankamai kraupūs.

taip pasirodyti, mat esu gan didelis to žanro —elektroninės IDM (intelligent dance music) mėgėjas. Bet kaip bebūtų, tokios trankios ir chaotiškos, praktiškai visais įmanomais dažniais skambančios muzikos žaidime tikrai galėjo būti daugiau.

Pateikti galutinę vieningą nuomonę apie Condemned žaidimą sunku. Galima ginčytis pačiam su savimi ir su kitais dėl tokio siužeto pagrįstumo ir reikalingumo žaidimui. Galima ginčitys dėl detekvytinių „adventure“ elementų atlikimo ar vietomis tikrai perdėto žiaurumo. Tačiau aišku yra tai, kad Condemned išties originalus ir šiuo metu analogų neturintis žaidimas, tikrai rasiantis savo auditoriją.

**PC KLUBAS | Verdiktas**

**PIRMAS ĮSPŪDIS** Slogi atmosfera, F.E.A.R. išvaizda. **8,5**

**SIUŽETAS** Tamsi detektyvinė mįslė su nelabai aiškiomis užuominomis ir išsisukinėjimais. **7,6**

**GRAFIKA** Aukšto lygio detalizacija, tikroviški priešai, tačiau aplinkoms trūksta įvairovės. **8,2**

**GARSAS** Įgarsinimas kraupiai tikroviškas, muzikos tikrai pagailėta, nors tyla savo efektą padaro. **8,5**

**VALDYMAS** Labai patogu ir suprantama, iš klasikinės FPS schemos nenuklystama. **9,5**

**IŠVADA** Nors dėl siužeto supynimo kiek persistengta, žaidimas išties originalus savo sprendimais ir vertas suaugusiųjų žaidėjų dėmesio.

**GALUTINIS 8,7**

# Sapnai ir realybė

**DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY**
www.dreamfall.com
**PLAFTORMA** PC DVD ROM
**PEGI REITINGAI** 16+
**ŽANRAS** nuotykių
**KŪRĖJAS** Funcom
**LEIDĖJAS** Aspyr
**DATA** 2006–05–26
**REIKALAVIMAI SISTEMAI:** 1,6 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB nuo ATI 9550 / NVIDIA 5700 video, 6 GB HDD

**Nepaisant toli įsibėgėjusios „Dreamfall“ aplinkos, žaidimas sugrįžta ir paliečia įvairias klasikines temas: vilties svarbą, sapnų reikšmingumą, pasitikėjimo vertę ir poreikį būti laisvam. Visa tai įpinta į istoriją, kurios emocinė gama svyruoja nuo džiugesio iki intrigos, nuo liūdesio ir baimės iki palengvėjimo ir pakylėjimo. Skamba per gerai, kad būtų tiesa? Kai kuriais atžvilgiais, deja, taip ir yra.**
**Greg Kasavin,**
**„GameSpot“**

**„Online“ reitingų vidurkis:** 76%

## REZIDENTAS

**Prieš šešerius metus pasirodęs nuotykių žaidimas „The Longest Journey“ tapo vienu geriausių žanro pavyzdžių ir tuo metu mažai žinomą norvegų studiją iškėlė į pasaulinės žaidimų rinkos aukštumas. Nors aš pats nesu didelis šio žanro mėgėjas, „The Longest Journey“ tiesiog užbūrė mane ir visiškai įtraukė į savo dvigubą, pilną paslapčių bei stebuklų pasaulį. Tai buvo tarsi sapnas, po kurio pabudus realybė atrodė tokia paprasta ir kasdieniška, taigi norėjosi užmigti dar ir dar. Todėl tęsinio, apie kurį Ragnaras Tornkvistas – pagrindinis The Longest Journey kūrėjas – pranešė gan anksti, labai laukiau. Ir nors „Dreamfall“ vėl leidžia pasinerti į svaiginančius sapnus, sugrįžimas į realybę šį kartą dar skaudesnis ir priverčia su nerimu laukti, kas bus toliau.**

„Dreamfall“ nukelia mus į tą patį dvigubą Stark ir Arcadia pasaulį, tik yra praėję dešimt metų po „The Longest Journey“ žaidimo. Nors kūrėjai teigia, kad norint žaisti „Dreamfall“, nebūtina peržaisti jo pirmtako, aš griežtai su jais nesutikčiau. Žinoma, „Dreamfall“ išties atskiras, pasakoja kitą istoriją, tačiau sąsajų su praėjusia serija tikrai daug. Jos nežaidusieji tikrai gali pasijusti nejaukiai, tarsi įmesti į nežinomą pasaulį ir situaciją. Tiesa, panašiai pasijus ir žaidusieji „The Longest Journey“, mat dabartinis pasaulis yra smarkiai pasikeitęs ir neatpažįstamas. Jį sukrėtęs baisus chaosas praktiškai sunaikojo viską, kas buvo iki tol, ir praėjus dešimčiai metų tik dabar gyventojai po truputį pradeda atsigauti.



Vieno tokių naujojo pasaulio gyventojų vaidmuo tenka ir jums. Zoe — iš pažiūros eilinė mergina, tik kiek aptingusi ir abejinga ją supančiam gyvenimui. Dienas ji leidžia spoksodama į naują, tiesiai jos kambario lange suprojektuotą televizorių, na, dar kartais pasportuoja ir paplepa su savo drauge, įvairių elektroninių daikčiukų pardavėja. Mokslai mesti, su vaikinu santykiai nutraukti, su tėvų šiaip taip palaikomi, motina seniai mirusi. Štai toks gan nuobodus ir jokių iššūkių neteikiantis merginos gyvenimas. Tik viena „smulkmena" — praeities gyvenimas. Šiuo metu Zoe yra komoje ir mes vieninteliai galime išklausyti jos istoriją ir ją išgyventi.

O prasideda ji kaip gan įprasta nuotykių žaidimams. Herojei reikia atlikti porą paprastų kasdienių darbelių, o tuomet jos įprastą nuobodžią dienotvarkę netikėtai pertraukia buvusio vaikino Rezos skambutis. Reza — žurnalistas, kuris turi talentą atkasti kokią nors įdomią informaciją, tačiau šį kartą, rodos, jis kažkur rimtai įsivėlė, taigi prašo Zoe pagalbos — perduoti vieną neaiškų paketą. Pačią Zoe pradeda persekioti neaiškūs TV ekranuose pasirodantys mergaitės vaizdai (kažkuo įtartinai primena žymiuosius „Skambučio" epizodus), kuri prašo surasti April ir jai padėti. Maždaug tokia pradžia ir užuominos, kurių toliau, be abejonės, nesiruošiu pasakoti, mat istorija ir yra pagrindinis žaidimo variklis, išties smarkiai įtraukiantis į veiksmą ir verčiantis kartu su heroje skverbtis vis gilyn ir gilyn, ieškoti atsakymų. Iš tiesų, Ragnaras Tornkvistas turi puikių pasakotojo gabumų, kuriais jau buvo galima įsitikinti „The Longest Journey"žaidime.

Prie Dreamfall istorijos dar sugrįšime, o dabar pažvelkime į patį žaidimą.

**Pirmasis didžiulis šuolis nuo „The Longest Journey" yra tas, kad „Dreamfall" nebėra įprastas „point and click" „kvestas", tačiau iš trečiojo asmens perspektyvos matomas žaidimas. Heroję mes valdome tiesiogiai, ja lakstome po aplinkas, ieškome užuominų, kalbamės su sutiktais žmonėmis ir... kaunamės.**

Būtent, muštynių elementas yra pirmasis nemalonus žaidimo siurprizas. Žinoma, negaliu kalbėti už visus, gal kažkam tai ir patiks, tačiau į tokį ramų ir svajingą nuotykių žaidimą įtraukti paprasčiausius pasitrankymus, dar ir sukurtus labai atmestinai, yra tikrai nesveikintinas sprendimas. Kūrėjus galima būtų teisinti naujų kelių ieškojimų, pateikiant „adventure" žaidimą, tačiau, žinant kokias nuostabias galimybes atrado „Fahrengheit" ar labiau įprastas „Beyond Good and Evil", šis „Dreamfall" elementas atrodo tikrai ne vietoje ir visiškai nereikalingas. Na, bet yra kaip yra. Labai dažnai tokiose situacijose netenka atsidurti, tad prieš šią nemalonią smulkmeną galima užmerkti akis. Dar vienas naujai atkeliavęs elementas — „stealth" užuominos. Vėlgi, pasislapstyti tenka tik poroje vietų, tačiau, nors tai ne taip drasko akis kaip muštynės, kažkaip čia vis tiek „nelimpa".

Pati sąveika su aplinkiniu pasauliu yra sukurta gan patogiai. Kūrėjams, galima sakyti, pavyko suderinti senojo tipo „kvesto" poreikį tyrinėti kiekvieną ekrano lopinėlį, ieškant kažkokio kabliuko, su trečiojo asmens perspektyvos sąsaja. Herojė, dairydamasi po teritorijas, pamato tuos objektus, su kuriais kažką galima atlikti, tuomet ekrane išmetamas pasirinkimų langelis.

Kartais tenka pasinaudoti ir pačiame žaidime esančiais mechanizmais, siekiant išspręsti vieną ar kitą galvosūkį. Prakalbus apie galvosūkius — pagrindinį nuotykių žaidimų elementą, reikia pasakyti, kad, palyginus su „The Longest Journey", šiame žaidime sudėtingų ir painių galvosūkių yra tikrai

Skirtingi „Dreamfall" pasauliai sudaro ryškų kontrastą tarpusavyje ir taip priverčia dar labiau jais grožėtis.






Vienas iš dviejų „Dreamfall" sutinkamų mini žaidimų. Nors iš pirmo žvilgsnio atrodo gan sunkus, tačiau taip nėra.



**Lietuviams, kaip labai mėgstantiems mobiliuosius telefonus, patiks tai, kad svarbiausias Zoe įrankis žaidime yra būtent mobilusis telefonas. Jį pasitelkus įveikiamos visokios spynos ir užraktai (tiesa, tenka sužaisti vieną ar kitą mini žaidimuką), Zoe nuolat palaiko ryšį su savo draugais, kurie pataria ir padeda išsisukti iš situacijos.**

mažiau. Matyt, dėl paties žaidimo perkėlimo į trimatę aplinką ir tokio naujo herojės valdymo kūrėjai nusprendė per daug nerizikuoti ir paruošė mums daugmaž lengvai perprantamas užduotis. Galbūt kiek persistengta su paprastomis „nueik, paimk ir atnešk" užduotėlėmis, na, bet siužete jos pateisinamos. Kai kada tikrai galima pasimesti, mat užuominos pateiktos labai neaiškiai ir tenka naudotis „badyk ir bandyk" metodu. Kad per daug nesikankintumėte tokiose nelabai smagiose vietose, „Expert" skyrelyje pateikiame „Dreamfall" perėjimą. Nesibaiminkite, jokių siužetinių paslapčių nebus atskleista, tiesiog vienas po kito sunumeruoti veiksmai, ką kaip daryti.

Daugeliui skaičiusių ankstesnes „Dreamfall" naujienas ir anonsus turėtų suktis klausimas: kodėl gi aš kalbu tik apie Zoe? Kur kiti du veikėjai, kurie buvo žadėti naujame žaidime? Nesibaiminkite — viskas yra savo vietose. Tiesa, vien tik su Zoe tenka paklajoti gerą gabalą žaidimo pradžioje, tačiau ilgainiui į žaidimą įsipina ir likusieji du herojai. Sutinkame ir valdome „The Longest Journey" heroję April, kuri per tą dešimtmetį, praleistą Arcadia pasaulyje yra beveik neatpažįstamai pasikeitusi. Taip pat turime visiškai naują nematytą herojų Kianą — Azadi karį, specialųjį agentą — apaštalą. Turbūt nereikia sakyti, kad nors herojai yra iš visiškai skirtingų pasaulių ir vienas su kitu absoliučiai nesusiję, ilgainiui jų likimai persipins. Žaidusius „The Longest Journey" pradžiugins ir dar vienas labai smagus to žaidimo veikėjas, kuris sugrįžo į čia ir vėl trykšta nepakartojamu humoru.

žino, apie ką kalbu, galiu nuraminti, jog visos „baltosios dėmės", paliktos žaidime, yra ne klaidos ir ne nesusipratimai. Pats žaidimo istorijos ir idėjos autorius Ragnaras Tornkvistas oficialiai pranešė, kad „Dreamfall" — tik pirmoji iš dviejų žaidimų dalis (ir vidurinioji trilogijos serija; pati trilogija, pasak Tornkvisto, yra dar didesnio sumanymo dalis...) ir tikrai bus tęsinys. Kur gi ne, juk neatskleista ne šiaip kokia viena ar dvi užuominos, forumuose diskutuojantys žaidėjai priskaičiuoja keliolika nepaaiškintų „Dreamfall" istorijos atšakų. Na, bet Ragnaras Tornkvistas, visos šios intrigos sumanytojas, atrodo, žino, ką daro ir daro tai specialiai. „Yra daugybė neatsakytų

**Džiugiausia, ką galima pasakyti apie „Dreamfall" žaidimą yra tai, kad nepaisant perėjimo į trimatę grafiką ir valdymo sąsajos perkėlimo, jis sugeba išlaikyti tą nepakartojamą svajingą atmosferą, kuri lydėjo viso „The Longest Journey" žaidimo metu.**

Dviejų pasaulių — modernaus technologijų ir senojo magijos — priešprieša dar juntamesnė, dėl to kiekvienas jų atrodo dar vaizdingiau. Tiesa, pačių lokacijų galėtų būti ir daugiau, taip pat ganėtinai trukdo dažnas lygių pakrovimas. Visos „Dreamfall" aplinkos suskaidytos į gana nedideles teritorijas, tarp kurių keliaujant tenka stebėti „loading" ekraną. Tačiau pačios vietovės atperka šias laukimo akimirkas ir stebina savo architektūra ir stiliumi. Ypač išsiskiria Tamsiųjų žmonių miestas, į kurį atkeliavus tiesiog užgniaužia kvapą. Palydintys garsai labai padeda sukurti savitą atmosferą. Savo laiku „The Longest Journey" tiesiog apstulbino herojų įgarsinimo kokybe, o „Dreamfall" neatsilieka. Nors įgarsintojų sąraše neišvysite kažkokių garsių aktorių pavardžių, herojų kalba labai kokybiška ir kiekvienas turi savitą manierą, perteikiančią jo charakterį. Ypač patiko lengvai britiškas Zoe akcentas.

Štai ir viskas, ką norėjau papasakoti apie tiek lauktą svajingojo „The Longest Journey" tęsinį „Dreamfall". Nežaidusiems žaidimo to tikrai turėtų užtekti, kad susidarytų įspūdį ir susiviliotų šiuo žaidimu. Arba ne. Toliau skaityti rekomenduočiau tik jau žaidusiems „Dreamfall" žaidėjams, kurių galvos, kaip ir mano, ūžia nuo klausimų ir dvejonių. O jų dėl žaidimo istorijos labai daug. „Dreamfall", švelniai tariant, palieka labai daug atviros erdvės pamąstymams ir spėlionėms. Po truputį ir įvairiais aspektais įsiūbuota istorija nukertama kaip kirviu. Žaidėjas paliekamas šoko būsenoje. Kadangi žinau, kad toliau skaito ir tie, kurie nežaidė žaidimo, smulkmenų vis tik nenoriu pasakoti. Tik perspėsiu, ruoškitės šaltam dušui. O kas jau

klausimų, nes istorija nesibaigė. Kol kas. Aš tikrai žinau, kur ji eina ir kaip ji pasibaigs. Aš tiksliai žinau, kaip ji vystysis kitame žaidime, skyrius po skyriaus. Tai suplanuota nuo pat pradžių. Mes nesumąstėme šito jau pradėję dirbti. Pažadu.", — taip kalba žaidimo autorius savo svetainėje http://ragnartornquist.com. Ir, atrodo, tikrai nuoširdžiai. Taigi, kaip bebūtų nesmagu prabusti iš įsiurbiančio sapno, reikia vėl keltis, priimti realybę tokią, kokia ji yra ir laukti laukti laukti kitos ilgiausios kelionės...

Žaidime pasitaiko situacijų, kuomet reikia slapstytis ir vengti pavojų.

**PC KLUBAS | Verdiktas**

**PIRMAS ĮSPŪDIS** Žaidimas visai kitoks, tačiau pirmtako atmosfera išlaikyta. **9,0**

**SIUŽETAS** „Dreamfall"— palaima ir peilis, sukeliantis visas įmanomas emocijas. **8,0**

**ĮDOMUMAS** Keletas nereikalingų eksperimentėlių, tačiau apskritai nuotykinių elementų perkėlimas į naują erdvę pavyko. **8,3**

**GRAFIKA** Du unikalūs ir stulbinantys pasauliai. Tik manyčiau, buvo galima labiau optimizuoti (žr. sistemos reikalavimus ir „loading" ekranus). **8,6**

**GARSAS** Kaip ir „The Logest Journey" — viršūnė. **9,8**

**VALDYMAS** Įprasta trečiojo asmens veiksmo žaidimų schema puikiai tinka, išskyrus tuos ne itin malonius epizodus. **7,9**

**IŠVADA** Įvertinus „Dreamfall" kaip visiškai atskirą darbą, nuomonė būtų gana prasta. Kaip nuoseklią, didesnę, trilogiją jungiančią dalį — tiesiog puiki. Todėl renkuosi kiek optimistinį viduriuką.

**GALUTINIS 7,8**

TIK ZOMBIAI NETURI NUOMONĖS...

# IŠSAKYK SAVO NUOMONĘ APIE ŽAIDIMUS!

## Įvertink norimą žaidimą 10-balėje sistemoje!

## Laimėk 20–ies litų papildymą išankstinio mokėjimo kortelei!












Nuo kito numerio prie žurnalo recenzijų dėsime ir skaitytojų įvertinimus. Niekur nedings ir senesnių ar nerašytų žaidimų vertinimai, juos taip pat patalpinsime atskirai. Taip bus galima visiems sužinoti kiek skiriasi ar kiek panašios yra mūsų autorių ir jūsų kiekvieno žaidimo vertinimai. Įdomu, ar ne? ;).

**Siųsk žinutę numeriu 1656, rašyk PCK (tarpas), žaidimo pavadinimas, įvertinimas balais ir, žinoma, „nikas“. Pvz.: PCK Starship Troopers 6,1 rezidentas. SMS kaina 1 litas.**

Tęsiame sąrašiuką. Pateikiame naujus, nuo praėjusio numerio gautus balsus, o taip pat, kur balsų jau yra buvę, bendrą jų vidurkį. Priziukas atitenka vaidaz (burtai traukiami atsitiktinai, nepriklausomai nuo atsiųsto žinučių kiekio). Nugalėtojo prašome paskambinti į redakciją. Laukiame daugiau balsų!
**Pastabos:** dedame tik išleistų PC žaidimų įvertinimus. Būsimų ar konsolėms išėjusių žaidimų nedėsime, taip pat nurodykite pilną žaidimo pavadinimą ar aiškų sutrumpinimą.

| Žaidimas | Balsas | Bendras balas |
|---|---|---|
| GTA: San Andreas | 10 arthazzzz | 9,9 |
| | 10 Zenka | |
| | 10 marciux | |
| | 10 minde | |
| 9,5 sabaka_xxl | | |
| Star Wars: KOTOR II | 10 Klewux'3 | |
| Tomb Raider: Legend | 10 znogus | |
| | 9,3 T-mix'azz | 9,6 |
| World of Warcraft | 10 Fengas | 10 |
| 10 zygiuxas | | |
| Gothic 2 | 10 UnTitleD | 9,7 |
| 9,0 vaidaz | | |
| The Godfather | 10 gamer | 9,4 |
| Half Life 2 | 10 Fengas | |
| Dungeon Siege 2 | 10 Fanas | |
| Prince of Persia: Warrior Within | 10 prinsas | 9,8 |
| Pariah | 9,8 tekikila | |
| Battlefield 2 | 9,7 Auri2L | |
| Prince of Persia: Sands of Time | 9,9 Daggertail | |
| Prince of Persia: The Two Thrones | 9,8 karoliux | 9,7 |
| 9,7 taduxiux | | |
| 9,3 EdWinazz | | |
| Mahunt | 9,6 Silentdeath | |
| Mafia | 9,5 Mafiozo | |
| Star Wars: KOTOR | 9,5 DiabloSSJ | |
| Stronghold Crusader | 9,2 donce | |
| Runescape | 9,2 PhoboS | |
| Heroes of Might and Magic 5 | 8,6 draco | |
| CSI: Dark Motives | 7,7 Luxaz | |
| FIFA 06 | 7,6 Miauxas | |
| MU Online | 4,6 eXtrimal | |

# Trijų medalių istorija






MEDAL OF HONOR: WARCHEST
www.ea.com/official/moh/alliedassault/
PLAFTORMA PC DVD
PEGI REITINGAI 12
ŽANRAS karinis FPS
KŪRĖJAS EA LA
LEIDĖJAS Electronic Arts
DATA 2004–03–19
REIKALAVIMAI SISTEMAI: 166 MHz CPU, 128 MB RAM, 16 MB video, 3,2 GB HDD

NPC

**Orašyti apie tai gana lengva ir galbūt šiek tiek linksma. Prisiminimai apie „Medal of Honor“ dar gyvi, taigi eilinį kartą žaisdamas jau dešimtis sykių įveiktas misijas jautiesi kaip namie. Mintinai visko gal ir nežinai, bet vis tiek... Ypatingas vietas ir kadaise išmoktus „trick‘us“ puikiai pameni. Ir nereikia lia lia, kad MoH — dar ne klasikinis žaidimas. Normalaus „šūterio“ gyvavimo trukmė yra lygiai 1,5 metų arba tiek, kiek reikia ateinančiai daliai išleisti. Jei įvyksta bent vienas iš šių veiksnių, o šaudyklė dar žaidžiama ir teikia malonumą, vadinasi, ji jau klasikinė. Tai žanras, sekantis pėda pėdon paskui technologijas, todėl jis jautriausias senėjimui.**

Iš ten ir linksmumas. Vis dar aiškiai prisimenu save, peržaidžiantį MoH demo dvidešimt septintąjį kartą ir laukiantį visos versijos pasirodymo. Skirtingai nei daugelis tuometinių šaudytojų, aš jau buvau puikiai susipažinęs su MoH, mat pirmosios dvi šio epinio žaidimo dalys buvo išleistos „PSOne“ konsolei, jei atmintis nemeluoja, dar 1999 metais. Po trejų metų jis susilaukė puikaus tęsinio „Medal of Honor: Underground“, o dar po kurio laiko, tais pat metais, pakinkius „Quake III“, motorą išleistas ir „Medal of Honor: Allied Assault“ PC platformai. Kukliu mano įsitikinimu, PC MoH serija taip ir neprilygo tam, kas buvo siūloma „PSOne“. Bet šiandien aš ne apie tai.

O kodėl MoH? Nagi... Parduotuvėse pasirodė specialaus leidimo „Medal of Honor: Warchest“ dėžutės. Ir aš ne iš tų, kurie praleidžią progą papasakoti savo bendraminčiams apie karštą naujieną.



lijomis. Štai šioje vietoje dar kartą prisiminiau save prieš ketverius metus, pliekiantį MoHAA demonstracinę versiją ir besižavintį visais tais nerealiais efektais bei kvapą gniaužiančia atmosfera. Turiu džiugią naujieną. Visa tai liko, tiesa, atrodo gan senstelėjusiai, tačiau dvasia žaidime dar gyva. Na, o tiems, kurie dėl vienų ar kitų priežasčių per pastaruosius trejus metus pamiršo pakeisti savo PC geležgalius, šis žaidimas dar sugebės priversti sistemą ūžti pilnu pajėgumu ir atrodys ne blogiau, nei kad dabar tose pačioje sistemoje atrodo naujieji žaidimai (jei ji juos apskritai „velka“ :)).

Jei jau atsitiko taip, kad tamsta esate jaunas ar šiaip dėl aplaidumo nebandėte nė vienos iš pirmųjų MoH

DĖŽUTĖJE RADAU (LIETUVIŠKĄ INSTRUKCIJĄ :)) 4 CD, Į KURIUOS TVARKINGAI ĮRAŠYTI „MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT“, „MEDAL OF HONOR: SPEARHEAD“ IR „MEDAL OF HONOR: BREAKTHROUGH“, T.Y. VISKAS, KĄ PAVYKO SUSUKTI „QUAKE III“ VARIKLIUKO PAGRINDU.

Vėliau varikliukas ir kovinių veiksmų teatras buvo pakeistas, žaidėjai dislokuoti į Tolimuosius Rytus ir susidomėjimas žaidimu ėmė blėsti (arba čia tik man taip atrodo...).

Kad būtų mažiau „cackinimosi“, į savo kietąjį sugrūdau visus žaidimus išsyk ir pasiruošiau epinėms batalijoms

dalių, pasakoju, su kuo tai valgoma. Tai žaidimo serija, kaip jau minėjau, gimusi konsolėse, jos krikštatėvis buvo ne kas kitas, o pats ponas S. Spylbergas. Taip, tai tas pats dėdulė, kuriam turime būti dėkingi už eilinio Rajano išgelbėjimą bei serialo „Band of Brothers“ sukūrimą, kurio įkvėpti kūrėjai vėliau pagimdė „Brothers in Arms“.

O „Call of Duty“ kažkada buvo MoH klonas, paskui jo kūrėjų komandą papildė keletas žmonių, dirbusių prie originaliojo MoH, tad CoD tapo visų žaidimų apie Antrąjį pasaulinį karą karaliumi. Jei neklystu, tą titulą CoD 2 turi ir šiandien. O kokio velnio aš tai pasakoju? Nagi... Juk jūs matote, kaip viskas susiję su MoH! Tai yra viso to, ką jūs šiandien mėgstate, tikrosios ištakos. Tyras šaltinis, iš kurio aš jums primygtinai siūlau atsigerti.

KITAIS ŽODŽIAIS TARIANT, MOH TAI — PIRMASIS EPINIS (NE „WOLFENSTEIN“) ŽAIDIMAS APIE PASAULINĮ KARĄ, PADĖJĘS PAMATUS VISIEMS PO TO ATSIRADUSIEMS EPINIAMS ŽAIDIMAMS.

Originalusis MoH buvo žaidimas apie vieną karį, infiltruotą į priešo užnugarį ir atliekantį diversijas. MoH dalyje tai buvo OSS karininkas (kurio vardo, atleiskite, nepamenu), MoHU tai buvo „La Resistance“ judėjimo narė Manon Batiste. Moteris, kilusi į kovą už mylimąjį Paryžių. MoHAA lyg ir išliko ta dvasia, tačiau jame buvo nemažai scenų, kur mes tapome didelių ir masinių įvykių dalyviais, pavyzdžiui, išsilaipinome Omaha paplūdimyje. Ir štai čia pasklido gandas apie „Call of Duty“. Būsimosioms „Medal of Honor“ dalims tai padarė didelę įtaką. EA, kaip ir „Activision“, panoro tikresnio karo, taigi žaidimai ėmė lenktyniauti tarpusavyje, kuris pajėgs vienu metu rodyti daugiau bendražygių ir kuriam gi galų gale pavyks teisingiau perteikti karo baisybes. Tai labai aiškiai juntama žaidžiant visas tris MoH dalis iš eilės. Jei MoHAA mes lig valios turėjome progų pasimėgauti savo kaip žvalgo įgūdžiais, tai „Spearhead“ to beveik nereikia, o „Breaktrhough“ to nereikia apskritai. MoH tapo CoD ir atvirkščiai. Mano suvokimu, tai nebuvo labai geras žingsnis, bet jiems ten geriau matyti ;).

Ir vis dėlto „Warchest“ suteikia mums puikią progą pamatyti, koks visgi turėtų būti žaidimas apie karą. Suinstaliavęs visas tris dalis ir įveikęs jas vienu prisėdimu (veikiau dalį po dalies, nebūtinai per vieną dieną :)), supranti, kokie gi jie buvo trumpučiai ir kaip gera juos žaisti visus kartu vienu ypu.

Vargu ar papasakosiu jums kažką daugiau. Esu tikras, kad dauguma jūsų esate žaidę bent vieną iš klasikinių MoH dalių. O jei ne... Tada būtų pats laikas susigriebti, nepagailėti keleto litų ir patirti savo kailių tai, nuo ko viskas prasidėjo.

P.S. „Online“ vis dar „kabo“ solidus kiekis serverių, kuriuose vis dar yra solidus kiekis žaidėjų“.

P.S.S. „Rupke, kaip aš nustebau supratęs, kad MoH nėra ginklo pakėlimo prie peties „zoom“ funkcijos. Dar viena priežastis, kodėl šį žaidimą turi pamatyti jaunimas. Suprasite, kodėl seniai, pasiėmę paprastučius KAR 97, jums „krauna“ malkų žaidžiant CoD :).“








## PC KLUBAS | Verdiktas

**SIUŽETAS** Trys istorijos, perkeliančios mus į Afrikos ir Europos karinių veiksmų teatrus. Žaidimas pamini ar parodo visus esminius šių teritorijų mūšius. **9,6**

**GRAFIKA** Tuo metu jis buvo neprilygstamas, bet visai netrukus to paties varikliuko pagrindu susuktas CoD lyg ir pasirodė šiek tiek geriau. Vadinasi, buvo galima geriau :). Tiesa, kitos dalys atrodo ženkliai geriau, nei prieš tai buvusios. **9,2**

**MUZIKA** Štai šioje vietoje MoH žaidimo nepranoko nė vienas klonas ar konkurentas. **9,8**

**GARSAS** Ir šioje... **9,9**

**VALDYMAS** Viskas puiku ir patogu.. Jei neminėsime „zoom“ funkcijos nebuvimo. Tada jos nereikėjo, bet šiandien ;)... **9,0**

**IŠVADA** Puikus pirkinys sau ar dovana bet kokiam žaidimų apie Antrąjį pasaulinį karą gerbėjui. Trys dar ir šiandien puikiai atrodantys žaidimai vienoje dėžutėje — už labai patrauklią kainą.

**GALUTINIS 9,4**

# „Ageia PhysX“ ir „Havok FX“: kuris nugalės?

**Turbūt daugelis girdėjo apie naująjį kompanijos „Ageia“ produktą — fizikos procesorių, pavadintą „PhysX“. Tačiau, ko gero, nedaugeliui teko girdėti apie „Havok FX“, kuris kuriamas „ATI“ ir „nVidia“. Na, galbūt „Havok FX“ ir kiek per drąsu vadinti produktu, tai labiau programinio pavidalo fizikos „procesorius“, bandantis nukonkuruoti „Ageia PhysX“. „Havok FX“ daikčiuko didžiausias pranašumas prieš „Ageia“ yra tas, kad „Havok FX“ nieko nekainuos, tereikės turėti labai galingą vaizdo plokštę su „Pixel Shader 3.0“ palaikymu.**

## AGEIA PHYSX

Neseniai pasirodė dvi „PhysX“ fizikos plokštės, kurios labai primena vaizdo plokštes. Fizikos procesoriai sutrumpintai vadinami PPU. Vienos pirmųjų kompanijų, išleidusios „PhysX“ fizikos procesorius, yra „Asus“ ir „BFG“. Abu modeliai yra identiški ir kainuoja po 300 JAV dolerių.

Plačiau pristatysime „Asus PhysX“ fizikos procesorių. Procesorių dengia aušintuvas, panašus į tuos, kurie naudojami vidutinės klasės vaizdo plokštėms. Faktas, jog yra aušintuvas, pasako ir tai, kad „PhysX“ labai kaista.

Kol kas tiksliai negalime pasakyti, kiek gi vertingas šis fizikos procesorius. Nemažai žaidimų jau gali išnaudoti šį procesorių. „Ageia PhysX“ palaikantys žaidimai: „Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter“ , „Rise of Nations: Rise of Legends“ (reikalinga speciali pataisa), „Bet on Soldier: Blood Sport“ (su pataisa), „Bet on Soldier: Blood Of Sahara Expansion Pack“ , „CellFactor: Combat Training“ , „City of Villains“ (su pataisa), „Gunship Apocalypse “, „Stoked Rider: Big Mountain Snowboarding “, „Switchball“. Kaip matote, žinomų vardų dar tik keletas, tad pirmųjų tikrų šio procesoriaus įvertinimų sulauksime kiek vėliau. Ypatingai šią galimybę turėtų išnaudoti Unreal Tournament 2007 žaidimas.

**Parametrai:**
125 milijonai tranzistorių
130nm gamybinis procesass
128MB 733MHz GDDR3 RAM
128-bitų atminties magistralės sąsaja
20 giga-instrukcijų per sekundę
2 Tb/s vidinis atminties pralaidumas

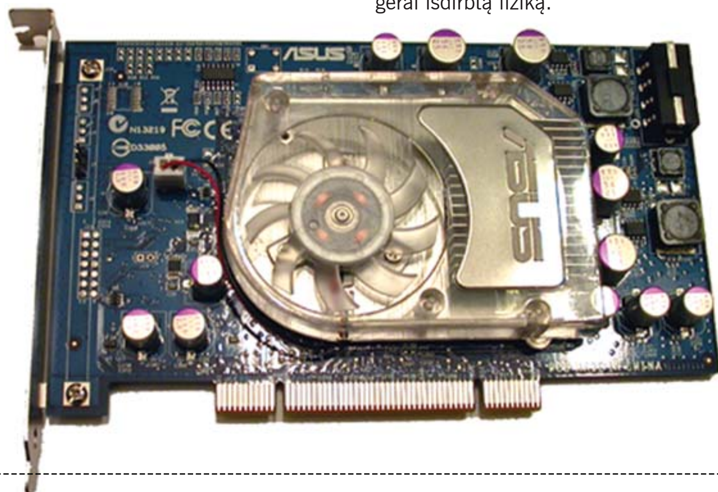



## HAVOK FX

Kol kas „Havok FX , kuriamas „ATI“ ir „nVidia“, dienos šviesos neišvydo. Nors šis produktas daromas kartu, čia konkurencijos irgi neišvengta: daugelis, netgi ir „ATI“, pradėjo skelbti, kad su „Havok FX“ panaudojimu VGA plokštėje geriau susidoroja naujausi „ATI“ agregatai. Kol kas „nVidia“ tyli ir niekaip šio pareiškimo nekomentuoja.

Kol kas, testų ar panašių dalykų iš „Havok FX“ pusės nėra, tad ir spartos klausimas nežinomas. Ar kartais nesumažės vaizdo plokščių sparta, panaudojus tuos tariamus likusius VGA išteklius ir „užkūrus“„Havok FX“? Neaišku... O ar pavyks vaizdo plokštėms dirbti už du ir nurungti testuose „Ageia PhysX“ – dar labiau neaišku. Aišku tik tiek, kad vartotojai, sulaukę žaidimo pataisos ar pilno žaidimo, galės nieko nemokėdami žaisti žaidimus su geresne fizika.




## VERDIKTAS

Kol kas sunku spręsti, kas nugalės — „Havok FX“ ar „Ageia PhysX“. Daugelis „Havok FX“ rinksis dėl kainos, dalis dėl galimos didesnės spartos nepagailės įsigyti „Ageia PhysX“. Svarbiausia, kad vartotojai galės naudotis geresne fizika žaidimuose. Laukime abiejų produktų susirėmimo ir dar daugiau žaidimų, kuriuose galėsime matyti gerai išdirbtą fiziką.

# Naujos ACME garso kolonėlės

**Jau daugelis, ko gero, pastebėjote, kad lietuvių kompanija ACME pradėjo gaminti ne tik CD ir DVD diskus, bet ir įvairias elektronikos prekes, tokias kaip ausinės, baterijos, MP3 grotuvai ir garso kolonėlės. Trumpai pristatysime porą naujų ACME kolonėlių modelių.**

Abu kolonėlių komplektai yra 2.1 sistemos rinkiniai, turintys po vieną bosinę ir dvi satelitines kolonėles. KA-203 yra kiek silpnesnė sistema, jos bendras galingumas siekia 40 W RMS. Kolonėlės išsiskiria lieknu aukštu dizainu, o bosinė kolonėlė papuošta ir šviečiančiu mėlynu ekranu. Sistema turi distancinį pultelį, kuriuo galima valdyti garsą ir boso lygį. MX-204 – kiek galingesnis rinkinys, jo bendra galia 65 W RMS. Dizainas – kartu modernus ir klasikinis (boso kolonėlė). Sistema taip pat turi distancinį pultelį, tik šis yra su laidu.



# SUKURK SAVO NUOTAIKĄ!

one
extremely mobile

## SUPERŽAIDIMAS

NAUJAS ŽAIDIMAS!

motogp 3
Ultimate Racing Technology

Tai žinomo lenktynių žaidimo pratęsimas. Čia rasi tikrų motociklų modelius, trasas ir Gran Pri lenktynininkus.

PARSISIŲSK! KODAS 221829622

**NOKIA** 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 5100, 5140, 5140i, 6020, 6021, 6030, 6100, 6230, 6230i, 6260, 6610, 6800, 7210, 7250, 7260, 7370, 7610 **SONY ERICSSON** K300i, K750i, T610, T630

## UŽSAKYK VOKALINĘ MELODIJĄ!

### ROBOTO BALSAS: PAVOJUS! PAVOJUS! 167769622

| | |
|---|---|
| Dainelė: Trjam trjam | 145029622 |
| Arash: Tike tike kardi | 188709622 |
| A. Mamontovas: TV daina NAUJA! | 220019622 |
| Royal Gigolos: California Dreamin' | 130109622 |
| Crazy Frog: Axel F | 165229622 |
| Sporto aistruoliai: Gynyba! NAUJA! | 206669622 |
| Scooter: How Much Is The Fish | 127149622 |
| A. Mamontovas: Ten, kur laukia naktis | 218849622 |

## KAD GAUTUMĖTE VOKALINĘ MELODIJĄ — 5 Lt

Įsitikinkite, kad telefone įjungta ir veikia **GPRS** paslauga.
Nusiųskite žinutę su vokalines melodijos kodu į numerį **1318**.

**SAMSUNG** C100, C200, C230, D500, D800, X100, X120, X140, X200, X300, X450, X460, X480, X600, X620, X660, E300, E330, E360, E530, E600, E630, E700, E710, E720, E730, E760, E800, E820, P510, P730. **SIEMENS** C65, SL65. **NOKIA** 3200, 3220, 5140, 6020, 6021, 6060, 6230, 6260, 7260, 7270, 7280, 7370, 7610, 8800. **SONY ERICSSON** K700i, W800

## TOP ŽAIDIMAI

**Kodas: 217829622** (X-Men Legends II)
Tik komandinė dvasia ir originalus kiekvieno herojaus puolimo stilius padės tau nugalėti blogąjį Magneto.
**NOKIA** 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 5100, 5140, 5140i, 6020, 6021, 6030, 6100, 6230, 6230i, 6610, 6800, 7210, 7250, 7260, 7270, 7610 **SONY ERICSSON** K750i

**Kodas: 221769622** (Worms Golf) — NAUJAS ŽAIDIMAS!
Nuostabi "Kirmėliukų" ir golfo kombinacija. Mėgaukis žaidimu.
**NOKIA** 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 5100, 5140, 5140i, 6020, 6021, 6030, 6100, 6230, 6230i, 6610, 6800, 7210, 7250, 7270
**SONY ERICSSON** K300i, T610, T630

**Kodas: 220329622** (AND 1 Street Basketball)
Gatvės krepšinis grojant hip-hopui! Surink komandą ir vyk į varžybas.
**NOKIA** 2650, 3100, 3200, 3220, 3510i, 5100, 5140, 5140i, 6020, 6021, 6030, 6100, 6230, 6260, 6610, 7210, 7250, 7260, 7610 **SONY ERICSSON** K300i, K750i, T610, T630

**Kodas: 220269622** (2006 Real Football)
Žaisdamas ne tik valdysi žaidėjus, bet ir duosi interviu.
**NOKIA** 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 5100, 5140i, 6020, 6021, 6030, 6100, 6230, 6230i, 6260, 6610, 6800, 7210, 7250, 7260, 7610 **SONY ERICSSON** K300i, K750i, T610, T630

## KAD GAUTUMĖTE ŽAIDIMĄ — 10 Lt

Įsitikinkite, kad įjungta ir veikia **GPRS** paslauga. Žinutę su kodu nusiųskite į numerį **1344**.
Jei dėl kokių nors priežasčių nepavyktų žaidimą atsisiųsti iš pirmojo karto, nuoroda bus išsaugota jūsų telefone.

## SIURPRIZAS!

### KIEKVIENĄ KARTĄ NAUJAS!

| | |
|---|---|
| 3809622 | LOGOTIPAS SIURPRIZAS |
| 3829622 | ATVIRUKAS SIURPRIZAS |
| 3819622 | MONOMELODIJA SIURPRIZAS |

## SIUNTINUKAS DRAUGUI

1. Išsirink paslaugą (išskyrus logotipus). Po kodo palik tarpą ir įrašyk draugo tel. numerį (pvz., 1709622 XXXXXXXX).
2. Perskaityk pasirinktos paslaugos instrukciją. Įsitikink, ar ji tinka draugo telefonui.

## ONE.LT TOP MELODIJOS

| | MONO | POLY |
|---|---|---|
| LT United: We Are The Winners | 213009622 | 213009622p |
| Tokio Hotel: Schrei | 204289622 | 204289622p |
| Ne – Yo: So Sick NAUJA! | 223239622 | 223239622p |
| Mino ir Vilija: Vivo Per Lei | 181639622 | 181639622p |
| Andrius: O kam sava | 205079622 | 205079622p |
| Karmah: Just Be Good To Me | 206809622 | 206809622p |
| Mortal Combat | 88349622 | 88349622p |
| 69 Danguje: 9 Dangui TOP | 210629622 | 210629622p |
| The Matrix Reloaded | 86609622 | 86609622p |
| Mission Impossible 2 | 6739622 | 6739622p |
| Jay-Z & Linkin Park: Numb/Encore | 146849622 | 146849622p |
| System Of A Down: Chop Suey | 148369622 | 148369622p |
| James Bond 1 | 1449622 | 1449622p |
| Skamp: Thinking about you NAUJA! | 223179622 | 223179622p |
| Simpsonai | 3679622 | 3679622p |
| Crazy Frog: Popcorn | 186419622 | 186419622p |
| Vilija: Spjaudau ir gaudau | 176649622 | 176649622p |
| Mattafix: Big City Life | 186549622 | 186549622p |
| Faktor-2: Krasavica | 154569622 | 154569622p |
| t.A.T.u.: All About Us | 181549622 | 181549622p |
| Crazy Frog: Axel F | 165259622 | 165259622p |
| Shakira feat. Wyclef Jean: Hips Don't Lie | 218689622 | 218689622p |
| Bomfunk MC's: Freestyler | 3689622 | 3689622p |
| Titanikas | 10789622 | 10789622p |
| Tokio Hotel: Durch Den Monsun | 184069622 | 184069622p |
| Iš k.f. „Bumeris 2": Ruduo NAUJA! | 216179622 | 216179622p |
| Arash: Boro Boro | 168369622 | 168369622p |
| Crazy Frog: 1001 night | 205049622 | 205049622p |
| O-Zone: Dragostea Din Tei | 107479622 | 107479622p |
| Shakira: La Tortura | 165109622 | 165109622p |
| Iš k.f. „Krikštatėvis" | 121739622 | 121739622p |
| Shaggy: Luv Me Luv Me | 10019622 | 10019622p |
| Iš k.f. „Specnaz": Bobi-Boba | 121709622 | 121709622p |
| Raketa: Dolčė Gabana NAUJA! | 223169622 | 223169622p |
| Tokio Hotel: Rette Mich | 217359622 | 217359622p |
| Iš k.f. Bumeris 2 | 216149622 | 216149622p |
| US5: Come Back To Me Baby | 215719622 | 215719622p |
| BriBumeris, remiksas Brigada-Bumeris | 120449622 | 120449622p |
| James Blunt: You're Beautiful | 168359622 | 168359622p |

## LOGOTIPAI

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1209622 | 79622 | 15469622 | 779622 |
| 207359622 | 207779622 | 8509622 | 1259622 |
| 207349622 | 2619622 | 769622 | 217259622 |
| 216869622 | 217009622 | 152139622 | 133809622 |
| 122769622 | 87689622 | 87529622 | 85469622 |

## ATVIRUKAI

| | | |
|---|---|---|
| 180689622 | 220839622 | 33839622 |
| 211859622 | 218269622 | 223009622 |
| 218309622 | 220779622 | 222809622 |
| 160609622 | 217529622 | 217449622 |
| 218239622 | 218089622 | 218069622 |
| 218289622 | 111119622 | 38579622 |
| 35619622 | 142229622 | 147879622 |

## JUOKO VIRUSAS!

### APSIKRĖSK JUOKU IR GERA NUOTAIKA!

14339622, 62539622, 203889622, 140569622, 175549622

Vieną šių kodų siųsk į numerį **1322** ir gauk linksmą, juokingą arba... kvailą atviruką!

**APKRĖSK DRAUGĄ** - po kodo paliktarpą ir įrašyk draugo telefono numerį. **SIEMENS** telefonams po kodo pridėk raidę **S** (pvz., 86549141s XXXXXXX).

Kaina 1.95 Lt

## KAD GAUTUMĖTE LOGOTIPĄ, AR ATVIRUKĄ — 1,95 Lt

Žinutę su kodu nusiųskite į **1322**. **SIEMENS** arba **SONY ERICSSON** telefonams prie kodo pridėkite raidę **S** arba **E** (pvz., 3689622s arba 3689622e).

**NOKIA** 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 5100, 5140, 6020, 6021, 6030, 6060, 6100, 6170, 6230, 6260, 6600, 6610, 6610i, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7610, 7650
**SIEMENS** A60, A65, A75, AX75, C60, CF75, M55, MC60, C65, S55, SL55, SL65 **SONY ERICSSON** J300i, K300i, K700i, T610, T630, W800
**SAMSUNG** C200, C210, C230, D500, X120, X140, X200, X450, X460, X480, X600, X620, X640, E300, E330, E630, E700, E710, E730, E760, E800, E820, P510

## SPALVOTI ATVIRUKAI

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 221269622 | 215269622 | 178809622 | 124139622 | 218549622 | 155709622 |
| 216619622 | 212369622 | 212439622 | 221389622 | 171809622 | 212319622 | 216749622 |

## KAD GAUTUMĖTE SPALVOTĄ ATVIRUKĄ — 3 Lt

Įsitikinkite, kad įjungta ir veikia telefono **GPRS** paslauga. Žinutę su spalvoto atviruko kodu nusiųskite į numerį **1323**.
Gautą spalvotą atviruką galima naudoti ir kaip fono paveikslėlį.

**NOKIA** 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510, 3510i, 3650, 5100, 5140, 6020, 6021, 6030, 6060, 6100, 6230, 6260, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7610, 7650. **SIEMENS** A60, A65, A75, AX75, C60, C65, CF75, M55, MC60, S55, SL55, SL65. **SAMSUNG** C200, C210, C230, X120, X140, X200, X300, X450, X460, X480, X600, X620, X640, X660, E300, E530, E630, E700, E710, E730, E760, E800, E820, P510. **SONY ERICSSON** T610, T630, K300i, K700i, J300i, W800

## KAD GAUTUMĖTE POLIFONINĘ MELODIJĄ — 3 Lt

Įsitikinkite, kad įjungta GPRS. Žinutę su kodu (pvz., 3689622p) siųskite į numerį **1323**.

**NOKIA** 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510, 3510i, 5100, 5140, 6020, 6021, 6030, 6060, 6100, 6230, 6260, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7280, 7370, 7610, 7650, 8800. **SAMSUNG** C100, C200, C210, C110, C230, D500, D800, X100, X120, X140, X200, X300, X450, X460, X480, X600, X620, X640, X660, E300, E330, E360, E530, E600, E630, E700, E710, E720, E760, E800, E820, P510, P730. **SIEMENS** A60, A65, A75, AX75, C55, C60, C65, C75, CX65, CFX65, CF75, CX75, CXV70, M55, M65, M75, MC60, S55, S65, SL55, SL65. **SONY ERICSSON** T610, T630, K300i, K700i, J300i, W800

## KAD GAUTUMĖTE MONOMELODIJĄ — 1,95 Lt

Žinutę su kodu siųskite į numerį **1322**.
**SIEMENS** telefonams prie kodo pridėkite raidę **S** (pvz., 3689622s).

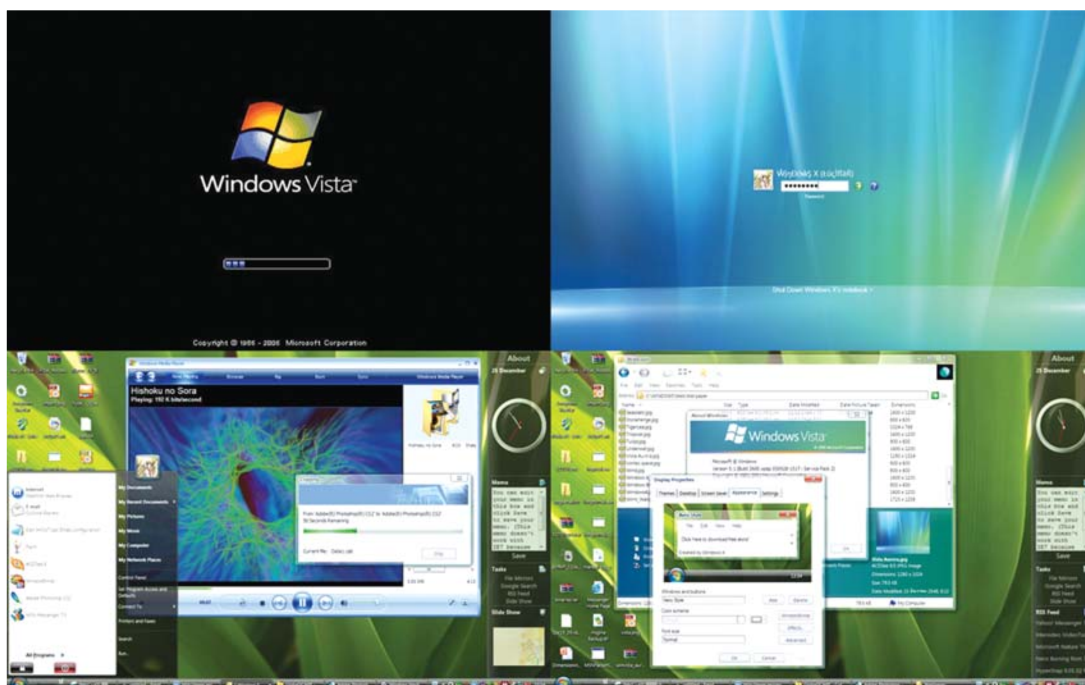
**NOKIA** 1100, 2100, 3210, 3310, 3410, 3330, 5210, 5510, 6210, 6310, 6310i, 6510, 7110, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890. **SAMSUNG** R200c, R210s. **SIEMENS** A50, A52, C45, S45, ME45, M50, MT50.

## KAIP AKTYVUOTI GPRS?

**Norėdami užsisakyti GPRS** paskambinkite savo operatoriui: **1566 - Omnitel**, **1501 - Bitė GSM**, **117 - Tele2.** Kad gautumėte **NOKIA** (išskyrus 3220, 5140, 6020, 6021, 6230, 7260, 7270, 7280) arba **SAMSUNG** (išskyrus C100, C110, E720, E730, D500, D800, X620) nustatymus, nusiųskite **8888** į numerį **1322** (kaina 1,95 Lt).

# „Windows Vista“ ir „Office System 2007“ pristatymas

**Pasaulinė informacinių technologijų (IT) lyderė „Microsoft“ pristatė bandomąją naujos operacinės sistemos „Windows Vista“ versiją „Beta 2“. Šiuo metu ją galės išmėginti IT specialistai bei programų kūrėjai, o jau netrukus — ir platesnis vartotojų ratas. „Beta 2“ versija savo funkcionalumu beveik nesiskiria nuo galutinio programos varianto, kurį verslo klientams „Microsoft“ pristatys lapkritį, o visiems vartotojams — 2007 m. sausį. Lietuvos žiniasklaidai naujausią OS versiją pristatė specialiai atvykęs „Windows“ produktų grupės vadovas Europoje Michael Hartmann, kuris išsamiai papasakojo ir pademonstravo naujos operacinės sistemos galimybes. Be to, kartu pristatytas ir naujas biuro programų rinkinis „Office System 2007“.**







Buvo pademonstruotos naujos OS paieškos funkcijos, dokumentų naršyklė, „gyvos“ piktogramos („Live Icons“), pusiau skaidrūs vartotojo sąsajos elementai, naujos saugumo priemonės ir eilė kitų įdomių funkcijų. „Windows Vista“ „Beta 2“, lyginant su ankstesnėmis bandomosiomis versijomis pasižymi atnaujintu informacijos organizavimu bei žymiai patobulintomis paieškos funkcijomis, papildomomis priemonėmis mobiliam darbui, geresniu suderinamumu. Papildyti darbo su vaizdine ir garsine informacija įrankiai (įdiegtas grotuvas „Windows Media Player 11“, patobulintos fotonuotraukų organizavimo galimybės) bei priemonės, užtikrinančios saugesnį ir patogesnį naršymą internete. Didžioji jų dalis jau įdiegta naujoje interneto naršyklėje „Internet Explorer 7.0“. Daugiau apie naujos OS ypatumus — pagrindinių faktų santraukoje.

„Beta 2“ pristatymo tikslas — kuo plačiau išbandyti šių naujovių veikimą, taip pat suteikti vartotojams galimybę susipažinti su nauja operacine sistema ir pradėti rengtis jos išleidimui. Tiesa, ši versija vis dar labiau orientuota į IT profesionalus, o paprastiems vartotojams rekomenduojama palaukti galutinės „Windows Vista“ versijos pasirodymo.

Bus išleistos 6 galutinės „Windows Vista“ versijos. Namų vartotojams skirtos „Home Basic“ ir „Home Premium“, verslo įmonėms bei organizacijoms — „Business“ bei „Enterprise“. Pažangiausiems vartotojams bus parengta visų minėtų versijų funkcijas jungianti „Ultimate“.

Be to, „Microsoft“ išleis specialią „Windows Vista Starter“ operacinę sistemą, skirtą mažesnes pajamas gaunantiems, taip pat pradedantiesiems kompiuterių vartotojams. Šioje itin nedidele kaina išsiskiriančioje versijoje bus įdiegtos svarbiausios „Windows“ programos bei funkcijos. Ji veiks net ir geromis techninėmis charakteristikomis nepasižyminčiuose kompiuteriuose.

Per kelis pastaruosius mėnesius buvo žinomi tik pagrindiniai naujos OS keliami reikalavimai aparatinei įrangai, tačiau prezentacijos metu „Microsoft“ atstovas galutinai sudėjo visus taškus ant „i“: „Vista – capable“ reikalavimų sąrašas apibrėžia minimalius reikalavimus įrangai, kurie turi būti užtikrinti siekiant įdiegti „Windows Vista“. „Premium Ready“ apibrėžia PC, kurie galės palaikyti „high end“ klasės „Windows Vista“ galimybes, taip pat ir grafinę sąsają „Aero“.

**Pagal „Vista – capable“ reikalavimus, PC privalo turėti ne mažesnį kaip 800MHz dažnio procesorių, 512MB operatyvios atminties bei „DirectX 9“ technologiją palaikančią vaizdo plokštę. Tai minimalūs kompanijos „Microsoft“ rekomenduotini reikalavimai.**

Kompiuteris, atitinkantis „Premium Ready“, privalo turėti 1GHz dažnio procesorių, 1GB operatyviosios atminties bei su „Windows Aero“ suderinamą vaizdo plokštę. Pastarosios atminties dydis, būtinas „Aero“ funkcijoms užtikrinti, priklauso nuo naudojamų monitorių įstrižainės ir skaičiaus. Darbas su keliais didelės įstrižainės monitoriais pareikalaus didesnės vaizdo atminties apimties.

## WINDOWS VISTA: PAGRINDINIAI FAKTAI

### IŠLEIDIMO DATOS

- Verslo klientams naujoji „Windows“ operacinė sistema bus prieinama nuo 2006 m. lapkričio.
- Plačiajam vartotojų ratui „Windows Vista“ rinkoje bus pristatyta 2007 m. sausį.
- Lietuviškąją „Windows Vista“ planuojama išleisti 2007 m. kovo – balandžio mėn.

### VERSIJOS

Bus išleistos 6 „Windows Vista“ versijos, skirtos skirtingų poreikių vartotojams:

- „Windows Vista Home Basic“ — namų vartotojams pritaikyta sistema, skirta saugiai naršyti internete, bendrauti. Ją itin paprasta įdiegti bei naudoti.
- „Windows Vista Home Premium“ turi visas „Basic“ versijos funkcijas, be

to, joje įdiegta nauja „Windows Aero“ vartotojo sąsaja, suteikianti įspūdingą išvaizdą su trimačio vaizdo elementais, taip pat yra planšetinio („tablet“) kompiuterio ir media centro funkcionalumas. Tai suteikia galimybę televizoriaus ekrane peržiūrėti kompiuteryje saugomas skaitmenines nuotraukas, filmus ir pan.

➲ „Windows Vista Business“ smulkiam ir vidutiniam verslui sukurta operacinė sistema.

➲ „Windows Vista Enterprise“— didelėms kompanijoms skirta operacinė sistema, pasižyminti sustiprintu saugumu, padidinta duomenų apsauga, bendrovėms adaptuotu valdymu, kuris leis sumažinti IT padalinio darbo sąnaudas.

➲ „Windows Vista Ultimate“ — į IT profesionalus orientuota versija su plačiausiu funkcionalumu. Joje integruoti tiek darbo, tiek laisvalaikio įrankiai.

➲ „Windows Vista Starter“ — tai speciali versija, kuri bus pristatyta besivystančioms rinkoms. Ši riboto funkcionalumo sistema skirta mažesnių pajamų, taip pat pradedantiesiems kompiuterių vartotojams. Joje įdiegtos tik svarbiausios programos, tad sistemą naudoti bus galima net ir geromis techninėmis charakteristikomis nepasižyminčiuose kompiuteriuose.

## SVARBIAUSIOS NAUJOVĖS IR FUNKCIJOS

➲ Atnaujinta vartotojo sąsaja

– „Windows Aero“ (akronimas: „Authentic“, „Energetic“, „Reflective“, „Open“ – autentiškas, energetiškas, atspindintis, atviras) technologijos pagrindu sukurta vartotojo sąsaja pasižymi aiškesniu vaizdu, skaidriomis, permatomomis detalėmis, animacija;

– taip pat „Aero“ palengvina naršymą kompiuteryje, nes, pavyzdžiui, suteikia galimybę matyti atidarytus katalogų langus trimatėje erdvėje;

– „Live Icons“ piktogramos leis lengviau rasti ieškomą dokumentą, nes parodys bylų turinį net jų neatidarius.

➲ Paprastesnis ir patogesnis kompiuteryje esančios informacijos organizavimas

– „SuperFetch“ technologija pagreitins operacinės sistemos ir programų pakrovimą, analizuodama ir optimizuodama kompiuterio atminties naudojimą. Tai ypač pajus vartotojai, dirbantys su didelėmis bylomis ar daug programų vienu metu

– „ReadyBoost“ technologija leis pagreitinti kompiuterio darbą, kai laikinoji atmintis išnaudojama per USB pajungtą atminties laikmeną;

– galinga integruota paieškos sistema leis greitai rasti bet kokią informaciją kompiuteryje, tinkle ar internete.

➲ Sustiprintas kompiuterio ir jame sukauptų duomenų saugumas

– „BitLocker“ technologija sustiprina nešiojamųjų kompiuterių duomenų saugumą: net po vagystės kompiuteryje esanti informacija bus saugi, nes jos neįmanoma peržiūrėti be specialaus šifruojančio rakto, prijungiamo per USB jungtį;

– „Windows Defender“ pakeis „Windows Antispyware“ ir apsaugos sistemą nuo šnipinėjančių programų;

– įdiegtos galimybės administratoriams centralizuotai valdyti (drausti, leisti arba riboti) išorinių įrenginių prijungimą prie individualių kompiuterių. Tai padės apsisaugoti nuo konfidencialios informacijos ar intelektinės nuosavybės vagysčių, kurios tampa vis didesne problema, atsiradus talpioms USB atmintinėms;

– speciali programa tėvams, kuri jiems padės lengvai apsaugoti vaikus nuo įvairių pavojų: riboti naudojimosi kompiuteriu laiką, neleisti prisijungti prie nepageidaujamų interneto tinklalapių, drausti paleisti nurodytas programas (pavyzdžiui, žaidimus) ir kt.;

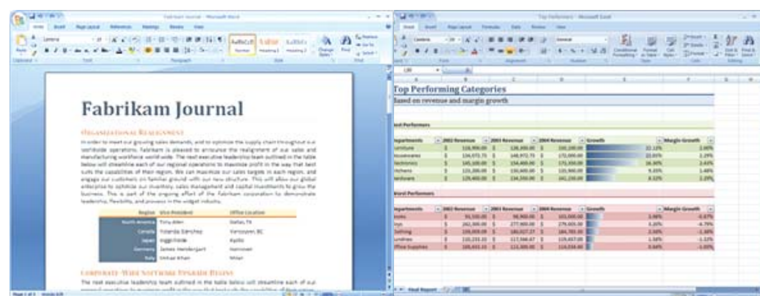
– integruota ugniasienė („firewall“);

– tobulesnė vartotojų teisių organizavimo sistema, padidinanti organizacijos sistemos saugumą ir tuo pačiu netrukdanti kasdieniniam darbui;

– supaprastintas duomenų atsarginių kopijų kūrimas;

– priemonės, užtikrinančios saugesnį naršymą internete. Didžioji jų dalis bus įdiegta naujoje interneto naršyklėje „Internet Explorer 7.0“: filtras nuo fiktyvių tinklalapių, kurių tikslas išgauti konfidencialius duomenis (phishing); saugaus naršymo režimas, neleidžiantis „Internet Explorer“ atlikti jokių pakeitimų kompiuteryje ir t.t.






➲ Priemonės mobiliam darbui

– saugesnis naudojimasis bevieliu tinklu;

– efektyvesnis kompiuterio energijos naudojimas, leidžiantis prailginti nešiojamų įrenginių elemento darbo laiką;

– integruotos funkcijos planšetiniams kompiuteriams;

– lengvesnis informacijos sinchronizavimas ir apsikeitimas tarp įrenginių (pvz., delninio ir stacionaraus kompiuterių);

– „Windows Meeting Space“ supaprastins bendradarbiavimą su kolegomis tinkle (nebūtinai toje pačioje įmonėje) ir leis lengvai bei saugiai keistis dokumentais, rodyti prezentacijas tiesiai į pageidaujamą kompiuterį(-ius) ir pan.

➲ Įrankiai paprastesnei kompiuterių priežiūrai, techniniam palaikymui bei atnaujinimui

– operacinė sistema daug problemų, kurias anksčiau turėdavo išspręsti administratorius, sutvarkys automatiškai;

– geresnis suderinamumas su senomis ir kitų gamintojų programomis;

– paprastesnis programinės įrangos atnaujinimo procesas.

## MICROSOFT OFFICE SYSTEM 2007: PAGRINDINIAI FAKTAI

### IŠLEIDIMO DATOS

„Microsoft Office System 2007“ pasirodys kartu su „Windows Vista“. Verslo klientai ir organizacijos jį galės įsigyti nuo šių metų lapkričio, o visi vartotojai — 2007 m. sausį.

### VERSIJOS

Planuojama išleisti 8 „Microsoft Office System 2007“ versijas: „Basic“, „Home and Student“, „Standard“, „Small Business“, „Professional“, „Professional Plus“, „Enterprise“ bei „Ultimate“. Jos skirsis į paketą įtrauktomis programomis (pavyzdžiui, „Basic“ versijoje bus „Word“, „Excel“ ir „Outlook“ programos, o „Ultimate“ – papildomos 7 programos) ir kitomis savybėmis.

### SVARBIAUSIOS NAUJOVĖS IR FUNKCIJOS:

Naujasis „Microsoft“ biuro programų rinkinys gan ženkliai skirsis nuo ankstesnių „Office“ versijų. Pagrindinė naujovė — pakitę programų valdymo principai, kurie padės vartotojams dirbti produktyviau ir išnaudoti daugiau „Office“ teikiamų galimybių.

➲ Vartotojo sąsaja

– Ankstesnį meniu naujoje versijoje pakeis įrankių juosta, pavadinta „Ribbon“ (liet. – „juosta, kaspinas“). Juostoje esantys įrankiai bus suskirstyti pagal objektus ar funkcijas, su kuriomis yra susiję, kad vartotojai galėtų greičiau ir paprasčiau rasti reikiamas komandas.

– Pažymėjus tam tikrą objektą ar pasirinkus funkciją, atsiras papildomos įrankių kortelės („Contextual Command Tabs“). Tai padės neperkrauti darbastalio bereikalingomis funkcijomis, kai vartotojas jų nenaudoja;

– taip pat bus galima naudotis specialia interaktyvia įrankių juosta („Mini Toolbar“), sudaryta iš vartotojo dažniausiai pasirenkamų komandų. Tai leis greičiau pasiekti nuolat naudojamą funkciją.

– „Live Preview“ funkcija suteiks galimybę pamatyti, kaip atrodys tekstas po dar neatlikto pakeitimo (būsimas variantas parodomas vos užvedus pelės žymeklį ant pageidaujamos komandos).

➲ Užduočių juosta („To-Do-Bar“)

Joje vienoje vietoje vartotojui bus rodomi suplanuoti susitikimai, užduotys, atsakymo laukiantys elektroniniai laiškai. Juosta bus matoma dirbant bet kurioje „Office“ programoje ir palengvins darbo organizavimą.

➲ Naujas paieškos įrankis

Jis bus įdiegtas pašto programoje „Outlook 2007“ ir suteiks galimybę ieškoti dominančios informacijos pagal įvairius kriterijus visose „Outlook“ vietose, pradedant kalendoriumi, baigiant prie elektroninių laiškų prisegtais dokumentais. Pirmieji paieškos užklausą atitinkantys rezultatai bus rodomi iš karto, nelaukiant paieškos pabaigos.

➲ RSS palaikymas

Tiesiai per „Outlook“ bus galima užsisakyti RSS pranešimus ir juos patogiai organizuoti tokiais pat principais kaip ir elektroninius laiškus.

➲ Blog‘o funkcija

Kurti tekstus „blog‘ui“ (internetiniam dienoraščiui), juos apipavidalinti vaizdine medžiaga ir publikuoti internete bus galima gerai pažįstamoje „Word“ dokumentų aplinkoje.

➲ Geresnės grafinio apipavidalinimo priemonės

„Office System 2007“ bus didelis pasirinkimas grafinių galerijų, kurios leis kurti profesionaliai apipavidalintus dokumentus.

**Ar veiks „The elder Scrolls IV: Oblivion“, jei mano kompiuteris AMD Athlon X Prosessor 1.99GHz, 512 RAM, vaizdo plokštė NVidia GeForce 4 MX 440 AGP8X? Jei ne, tai ką turėčiau keisti ir kiek kainuotų?**
**Linas, Molėtų raj.**
Žaidimas neveiks — silpna vaizdo plokštė. Reikia bent jau GeForce 5 kartos ar ATI Radeon 9 kartos vaizdo plokštės, kurių kainos labai įvairios.

**Ar pasirodys dar viena „Dungeon Siege“ dalis?**
**Aurelijus, Šiaulių raj.**
Dėl „Dungeon Siege“ tęsinio neaišku, tačiau oficialiai anonsuotas „Dungeon Siege 2“ papildymas „Broken World“, kuris pasirodys rugpjūčio mėnesį.

**Ar strigtų „King Kong“ ar „POP 3“, jei mano kompiuterio parametrai yra tokie: 1,83 GHz, 256 MBRAM, vaizdo plokštė GeForce FX5500? Iš kur būtų galima atsisiųsti PS2 emuliatorių? Iš kur būtų galima atsisiųsti „Tomb Raider: Legend“ demonstracinę versiją?**
**Aurimas, Marijampolė**
Žaidimai gali kiek strigti dėl RAM — rekomenduojamas dvigubai didesnis atminties kiekis. Emuliatorių galima rasti www.pcsx2.net, bet nerekomenduojame jų naudoti — žaidimų patirtis per juos perteikiama tikrai neteisingai.
„Tomb Raider: Legend“ demonstracinę versiją rasite Games.lt svetainėje.

**Ar tiesa, kad pasirodys „Counter Strike 1.7“? Jei taip, tai kuo jis skirsis nuo 1.6?**
**Algirdas, Panevėžys**
Tai tik gandai, tokios oficialios žaidimo versijos nėra.

**Aš nusipirkau žurnalą „PC KLUBAS“ Nr. 05 (36) su 2 CD. Aš niekaip negaliu įdiegti žaidimų iš CD. Man atsidaro „išripuoti“ failai ir nepasileidžia žaidimai: „Lost legends“, „2006 FIFA World ...“ ir „Tomb Raider: Legend“. Ar šie žaidimai skirti PC?**
**Rita**
Šiuo atveju taip ir turi būti. Žaidimų instaliaciniai failai yra suarchyvuoti. Juos reikia išarchyvuoti į kokį nors laikiną katalogą, o tuomet iš jo instaliuoti.



**Sveiki, norėjau paklausti kelis klausimus:**
**1. Kas girdėti apie „The Sopranos“?**
**2. Kada pasirodys „Driver: Parallel Lines“?**
**3. Ar dar bus legendiniu tapusio žaidimo „Crazy Taxi“ naujų dalių po to, kai iširo „Strangelite Studio“?**
**4. Gal žadamos naujos „SimCity“ ir „RollerCoaster Tycoon 3“ dalys?**
**Andrius, Marijampolė**
1. Pradėjo kartoti antrąjį serialo sezoną :). O jei rimtai, tai „The Sopranos“ žaidimas kuriamas, tačiau jis pasirodys tik „Xbox360“ ir PS2 konsolėse.
2. „Driver: Parallel Lines“ konsolėse jau pasirodė. Į PC jo perkelti kūrėjai kol kas nežada.
3. Apie „Crazy Taxi“ jokių naujienų nėra.
4. Apie šiuos žaidimus taip pat.

**Ką žinote apie „Rig&Roll“ naują kūrinį „Kelyje 3“?**
**Dezikas**
Žaidimas kuriamas, darbai vyksta sėkmingai. Artimiausiu metu pabandysime plačiau papasakoti apie šį ambicingą projektą.

**Labas PC Klube!**
**Norėčiau sužinoti, kokia yra geriausia vaizdo plokštė šiuo metu už maždaug 800 LT?**
**Mantux**
Na, vienos geriausios tikrai nepasakysime, per daug sudėtinga taip tiesiai šviesiai nurodyti. Jei iš plokščių su įprasta AGP jungtimi, tai galima bandyti GeForce 6800 arba ATI Radeon X1600Pro. Su naujesne PCI– Express jungtimi pasirinkimas daug didesnis, tačiau tokią jungtį turi turėti ir motininė plokštė, tad dalį šios sumos išleistumėte motininei (jei tokios dar neturite). Na, o jei už visą tokią kainą, su PCI– E jungtimi jau galima rekomenduoti naujausią GeForce 7600GT serijos plokštę ar ATI Radeon X1800GTO.





**Sveiki, PC Klube.**
**1. Kokio galingumo būtų PS3 palyginus su PC?**
**2. Kada pasirodys „Tony Hawk's Project 8“?**
**3. Ar bus „kada nors“ „Tony Hawk's Project 8“ PC versija?**
**A.Skibaris, Kaunas**
1. Tiesiogiai šios konsolės su PC negalima lyginti. Jos procesorius „Cell“ sukurtas kitokios architektūros pagrindu ir turi daugiašerdinį modulį. Kažkiek artimesnė PC yra nebent PlayStation 3 vaizdo plokštė — Nvidia RSX procesorius, kurio galia (bent jau šiuo metu oficialiai pristatoma) yra maždaug dvigubai didesnė už GeForce 7800 plokštę.
2. Žaidimas konsolėse pasirodys metų pabaigoje.
3. Nors oficialiai nepaskelbta, tikėtina, kad vėliau „Project 8“ kitos kompanijos bus perkeltas į PC, kaip kad atsitiko su „American Wasteland“.

**Sveiki. Planuoju pasitobulinti savo „senuką“ , bet nelabai išmanau apie techniką. Kokie PC reikalavimai turėtų būti, žiūrint ne tik į dabartinę žaidimų rinką, bet ir į ateitį. Ačiū.**
Be abejo, gan sunkus klausimas, kuriam išsamiai atsakyti reikėtų skirti labai daug vietos, bet ir tai dar abejotina, ar būtų kas nors labai aišku, ypač dėl ateities. Pagal dabartines tendencijas, tai pagrindiniai komponentai būtų maždaug tokie: dviejų branduolių procesorius („Intel Core Duo“ ar AMD 64 X2), motininė plokštė su PCI– Express jungtimi, vaizdo plokštė su PCI– Express jungtimi (Nvidia 7 arba ATI X10 serijos), 1 GB RAM su dar viena laisva vieta, skirta įsimesti dar tiek pat artimiausioje ateityje.

**Turiu spausdintuvą „Canon Pixma MP150“. Vieną kartą pasibaigė dažai, pasipildžiau, įsidėjau, bet lemputė, rodanti, kad dažų nėra, vis mirksėjo. Pabandžiau spausdinti — spausdina. Kaip padaryti, kad lemputė nebemirksėtų, nes tai užknisa?**
**Zygeris**
Na, tokios problemos distanciniu būdu tikrai neišspręsime. Tiesiog bandykite kreiptis į pirkimo vietą ir jums turėtų padėti.

## SKELBIMAI

# Skaitytojų minirecenzijų konkursas

## PIRMASIS ETAPAS

**Atrinkome keturias įdomesnes www.games.lt ir „PC Klubo“ skaitytojų sukurptas apžvalgėles. Už labiausiai patikusią galite balsuoti kupone, el. paštu ar SMS tiesiog įrašę jos numeriuką. Konkursas tęsis visą vasarą ir rugsėjo numeryje paskelbsime absoliutų nugalėtoją. Primename, kad recenzijos turi būti ne ilgesnės nei šešių sakinių. Informaciją apie naują konkurso etapą rasite games.lt svetainėje „Kurk Pats” klube, prie naujienų. Laukiame naujų apžvalgų. Sėkmės!**



## 1. Warcraft 3

SB

„Warcraft 3 — dar vienas garsiosios „Blizzard“ kompanijos kūrinys. Matyt, kad „Blizzard“ savo kūriniais nesišvaisto, ir, nors leidžia juos mažom normon, bet užtat kokius kokybiškus! Keturios rasės, tarp kurių visiems gerai žinomi Orkai, Elfai ir Žmonių aljansas. Siužetas nuostabus ir nepakartojamas, to laiko neįmanoma grafika ir nesikartojančios erdvės nuo požemių iki vešlių žaliuojančių girių žaidimui „Warcraft 3“ davė nuostabų žavesį, nuo kurio negalėjo atsispirti ne tik RTS fanai, bet ir visi tie, kuriems RTS serijos žaidimai nevisai prie širdies.

Herojai, galintys daug daugiau, nei „paprasti“ kariai, jų likimo vingiai, įgarsinimas padaro nenumaldomą įspūdį, laukiant, ką vėl parodys „Blizzard“. Nors klaidų irgi pasitaiko, bet bendrame fone šis žaidimas turi gulėti matomoje vietoje pas bet kurį rimtesnį žaidimų faną.“



## 2. Prince of Persia: The Two Thrones

Walank

„Trečioji „Laiko smėlio“ (The sands of time) trilogijos dalis nukels Princą atgal į jo gimtąjį Babiloną, kur jis planuoja praleisti savo likusį gyvenimą kaip tikras princas. Nugalėjęs Dahaką, herojus stengiasi atsiriboti nuo laiko smėlio, kuriuo jį užkrėtė piktasis Vizyris pirmojoje „The sands of time“ dalyje. Tačiau likimas jam nepalankus ir smėlį tenka panaudoti dar kartą. Babilonas užpultas pačio Vizyrio ir apgaubtas laiko smėliu, kuriuo minta tuntai pabaisų, su kuriomis teks susikauti. Nors laiko smėlis Princui ir padeda (jis gali sustabdyti arba atsukti laiką), tačiau turi ir šalutinį poveikį. Princo kūne apsigyvena pabaisa, kuri jį transformuoja į negailestingą žudymo mašiną. Žaidime teks lakstyti Babilono gatvėmis ir stogais, pamatysime tokius dalykus kaip Kabantys Babilono sodai ir net patį Babelio bokštą, kurio viršūnėje stosite į mūšį su pačiu Vizyriu.“



## 3. Max Payne 2

solid_snake

„Super hito Max Payne autoriai iš Suomijos „Remedy“, bendradarbiaujant su Niujorke esančia „Rockstar Games“, sukūrė dar vieną žaidimų rinką nustelbusį žaidimą — „Max Payne 2“.

Šiame žaidime daug kas buvo patobulinta: grafika pakelta iki modernaus lygio (atitinkančio 2003- iuosius, kadangi tada žaidimas ir buvo išleistas), garsas taip pat patobulintas ir, nors pagrindinė muzikinė tema liko ta pati, ji pakeitimų taip pat neišvengė. „Remedy“ taip pat pasistengė sukurti kuo realistiškesnes aplinkas ir, kad žaidimas atrodytų kuo interaktyvesnis, panaudojo garsųjį „Havok 2“ fizikos varikliuką, spėjusį save rekomenduoti kaip tikrą šedevrą.

Istorija sukasi apie tą patį (tik truputį senstelėjusį) Max'ą ir samdomą žudikę Moną Sax. Netikėtai jis sutinka Moną (pirmoje dalyje taip pat buvusią veikėją, tik ten buvo jos sesė dvynė), kuri už pasikėsinimą į pagrindinę Max'o priešininkę, nužudžiusią jo šeimą Horne, liaudiškai tariant „gavo kulką į tarpuakį“. Žaidimas tikrai vertas dėmesio ir jį verta išbandyti mėgstantiems šaudykles ir dėl žaidimo siužeto, ir dėl grafikos, ir dėl visko, kas jame gero, o gero ten tikrai daug..“.

## 4. John Deere American Farmer

golden_shaft

„John Deere American Farmer“ jums siūlo pasijusti tikru fermeriu — ne tokiu, kuris kiaurą dieną bedžioja žemę, o tokiu, kuris naudoja galybę naujausios technikos: nuo galingiausių kombainų iki lėktuvų pasėliams tręšti, laisvalaikiu pasipuikuodamas ir auksiniu traktoriuku.

Tik įėjus į žaidimą pasitinka greita, linksma muzikėlė, panaši tęsiasi ir visą žaidimą. Galima pasirinkti žaisti laisvą žaidimą – nebus jokių tikslų, tik statysite savos svajonių fermą; taip pat yra misijos ir žemėlapių redaktorius. Fermoje galima užsiimti žemdirbyste ir gyvulininkyste, tačiau jų plėtojimo daug galimybių nepalikta: žemdirbystės atžvilgiu galima auginti vos 4 kultūras, gyvulininkystės – tik kiaules ar karves. Grafika vidutiniška, priartinti galima tik truputį; tačiau valdymas gana paprastas, ypač gerai ir naudingai padaryta pagalba.



Nors dėl monotoniško veiksmo žaidimas gali greitai atsibosti, jį išbandyti ir bent vieną dieną pabūti fermeriu tikrai verta“.

**PASTABA:** rašydami klausymus į skyrelį, pasistenkite būti kuo tikslesni. Pateikite aiškų misijos, lygio pavadinimą, tikslą ar problemą, ką reikia padaryti. OK?

**Prince of Persia: Warrior Within**
**Gal galėtumėte parašyti, kur yra visi gyvybių paketai, patobulinimai, papildymai, gyvybių stulpelio pailginimai?**
**Linas, Molėtų raj.**
Galėtume, jei išleistume atskirą žurnaliuką šiam žaidimui. Rimtai, pasistenkite rašyti kuo konkretesnius klausimus.

**GTA San Andreas**
**Robbing Uncle Sam**
**Nepereinu šios misijos. Gal galite patarti?**
**Aurimas, Marijampolė**
Misijos pradžioje privažiavęs tikslą išlipk iš sunkvežimio ir perlipk per sieną. Būtinai būk ginkluotas. Šalia vartų nužudyk sargybinį ir šauk į prie jo esantį jungiklį, kad atsidarytų vartai. Laukdamas, kol sunkvežimis sustos prie didžiųjų vartų, šaudyk į visus tavo akiratyje pasirodžiusius priešininkus. Šone rasi dar vieną jungiklį, šauk ir į jį, o vėliau nužudyk viduje esančius žmones. Pasinaudok keltuvu ir šešias dėžes įkelk į sunkvežimį. Keturias dėžes rasi sandėlyje, o dvi bus lauke, šalia sunkvežimio. Netrukus pasirodys dvi transporto priemonės, kuriose bus priešininkai, kurie bandys tave nužudyti. Nuviliok juos kitur arba keltuvu mesk į juos sprogstančias dėžes. Galiausiai nueik prie geltono taško, kuris bus pažymėtas žemėlapyje, ir pažiūrėjęs vaizdo intarpą užbaik misiją.

**Counter Strike 1.6**
**Kaip reikia įsidėti savo paveiksliuką, kurį galima žaidime užklijuoti bet kur?**
**Algirdas, Panevėžys**
Tam reikia specialios programos, pavyzdžiui, „HL Tag Converter" ar „Decal Converter". Programas galima rasti čia: http://cssprays.www-pros.com/downloads/downloads.htm. Tuomet jomis iš bet kokio norimo paveiksliuko, parinkę tinkamą dydį, jį išsaugokite ir pervadinkite į „tempdecal.wad". Patalpinkite ši failą į „Counter Strike" žaidimo katalogą ir ištrinkite savo „custom.hpk" failą, kitaip naujasis paveiksliukas neveiks.

**Painkiller**
**Kaip įveikti paskutinį bosą Liuciferį?**
**Julius**
Kad išvengtumėte Liuciferio kirčių, šokite kairėn, tuomet atakuokite jį, kai jis išmes savo kardą į orą. Tuomet pradės iš dangaus kristi meteoritai. Turite paimti vieną ir šauti iš jo į Liuciferį. Tol šaudykite į jį meteoritais, kol bosas mes savo kardą tiesiai į jus. Dabar




šaukite iš to numesto kardo į patį Liuciferį, kaip kad darėte su meteoritais, ir mūšis pasibaigs. Jei per ilgai uždelsite kurioje nors kovos dalyje, pasirodys daugiau vaiduoklių, su kuriais teks susikauti prieš tęsiant kovą su bosu.

**Fallout 2**
**Kaip Broken Hills surasti dingusius žmones?**
**Andrius**
Jų kūnai yra olose po gyvenamąja dalimi. Vienas iš įėjimų į olas yra šalia kalbančio augalo.

**Tony Hawk's American Wastelend**
**Žaidime yra toks „CO-OP", bet man jo neleidžia pasirinkti. Kas tai yra ir kaip tai atrakinti?**
**A.Skibaris, Kaunas**
Tai dviejų žaidėjų režimas. Prie jo prieiti galima tik tuomet, kai prie kompiuterio prijungtas valdymo pultelis — antrasis žaidėjas tik tokiu būdu gali valdyti žaidimą.

## KODAI

### HALF-LIFE 2: EPISODE ONE

**Pradėkite žaidimą su komandine eilute „–console". Tai galite padaryti leisdami žaidimą su Total Commander ar kita failų valdymo programa. Tuomet žaisdami spauskite ~ ir konsolės lange suveskite „sv_cheats1".**

Dievo režimas — god
Visi ginklai — impulse 101
Duoti nurodytą daiktą — give [pavadinimas]
Sumažinti sveikatą — buddha
Pažeisti žaidėją — hurtme [kiekis]
Nematomumas — notarget
Kiaurai objektus — noclip
Žemėlapių sąrašas — maps
Užkrauti nurodytą žemėlapį — map [pavadinimas]

### SIN EPISODES: EMERGENCE

**Žaisdami spauskite ~ ir konsolės lange suveskite „sv_cheats1".**

Dievo režimas — god
Visi ginklai — impulse 101
Nematomumas — notarget
999 sveikata — health 999
Kiaurai objektus — noclip

## DATOS EUROPOJE

### BIRŽELIS

| | | |
|---|---|---|
| 06 | Battlefield 2: Armoured Fury | FPS |
| 09 | OutRun 2006: Coast 2 Coast | lenktynės |
| 09 | Sensible Soccer 2006 | futbolas |
| 10 | Barnyard | nuotykių |
| 15 | Ship Simulator 2006 | simuliatorius |
| 16 | Battlefield 2: Deluxe Edition | FPS |
| 16 | Devil May Cry 3: Special Edition | veiksmo |
| 16 | Glory of the Roman Empire | strategija |
| 16 | Rise & Fall: Civilizations at War | strategija |
| 16 | The Movies: Stunts & Effects | strategija |
| 23 | Full Spectrum Warrior: Ten Hammers | taktika |
| 23 | Over the Hedge | muotykių |
| 23 | Pirates of the Caribbean: Jack Sparrow | nuotykių |
| 23 | Wildlife Park 2 | valdymo |
| 30 | FlatOut 2 | lenktynės |
| 30 | Micro Machines V4 | lenktynės |
| 30 | Titan Quest | RPG |

### LIEPA

| | | |
|---|---|---|
| 07 | Cossacks II: Battle for Europe | strategija |
| 07 | Earache Extreme Metal Racing | lenktynės |
| 07 | Red Orchestra: Ostfront 41-45 | FPS |
| 07 | X3: Reunion (Game of the Year Edition) | strategija |
| 14 | Cars | lenktynės |
| 14 | Prey | FPS |
| 21 | CivCity: Rome | strategija |
| 21 | Civilization IV: Warlords | strategija |
| 21 | Jaws Unleashed | veiksmo |
| 28 | The Ant Bully | veiksmo |

## EUROPOS TOP 10

1. Half-Life 2: Episode One
2. Hitman: Blood Money
3. The Sims 2
4. Rise of Nations: Rise of Legends
5. The Sims 2: Open For Business
6. Guild Wars Factions
7. Championship Manager 2006
8. World of Warcraft
9. The Elder Scrolls IV: Oblivion
10. Football Manager 2006

## SKAITYTOJŲ TOP 15

1. Grand Theft Auto: San Andreas
2. Need For Speed: Most Wanted
3. Lineage II
4. Counter Strike 1.6
5. NBA Live 06
6. Half-Life 2
7. Worms 4 Mayhem
8. The Sims 2: Nightlife
9. F.E.A.R.
10. Prince of Persia: Warrior Within
11. Beyond the God and Evil
12. NHL 2005
13. Grand Theft Auto: Vice City
14. Star Wars KOTOR 2: The Sith Lords
15. The Sims 2

## DATOS LIETUVOJE

### BIRŽELIS

09 The Movies: Stunts & Effects Expansion Pack
16 LOTR Battle for Middle-Earth II
23 Over The Hedge

### LIEPA

14 Prey
-- Civ City: Rome
-- Civilization 4 Warlords Expansion Pack
-- Empire Earth 2 Gold

## GNT TOP 20

1. World of Warcraft
2. Tomb Raider: Legend
3. The Sims 2
4. Half-Life 2: Episode One
5. The Da Vinci Code
6. The Sims 2: Open for Business
7. Hitman: Blood Money
8. The Sims 2: Family Fun Stuff
9. Need for Speed Underground 2
10. Warcraft III: Reign of Chaos
11. Warcraft III: The Frozen Throne
12. Need for Speed Most Wanted
13. The Sims 2 Nightlife
14. Diablo II
15. Counter-Strike: Source
16. The Sims 2 University
17. SiN Episodes: Emergence
18. The Sims: The Complete Collection
19. Heroes of Might and Magic V
20. Resident Evil 3: Nemesis



# PC KLUBO KUPONAS

Kuponą galima užpildyti ir atsiųsti į redakciją adresu:
„PC Klubui“, UAB „Indiza“, Jonavos g. 254a, 44132 Kaunas, arba nunešti į artimiausią „Lietuvos spauda“ kioską.

MANO KLAUSIMAS REDAKCIJAI:

MANO SKELBIMAS:

NORĖČIAU SUŽINOTI APIE ŠĮ NAUJĄ ŽAIDIMĄ:

NORĖČIAU ŠIŲ KODŲ (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

Klausimas i GAMEFAQ:
žaidimas:

lygis/misija:

problema

ŠIUO METU ŽAIDŽIU(balsas skaitytojų TOP'ui):

Atsakymas į Avermedia konkursą:

Labiausiai patikųsi skaitytojo minirecenzija:

Ar norėtumėte, kad PC Klubo pilna versija eitu su DVD disku vietoje 2 CD?

☐ **TAIP** ☐ **NE**

MANO VARDAS, PAVARDĖ, ADRESAS IR TELEFONAS (būtina parašyti):

Mūsų „elektroniniai kontaktai“:
Laiškai — pcmail@hakeris.lt
Skelbimai — pcskelbimai@hakeris.lt
Klausimai — pcfaq@hakeris.lt




Kupono informaciją galima siųsti ir SMS žinute 1656 įrašius PCK.

**Siųsk kuponą ir laimėk Intenzo CD-R „keiką“**

**Sklinda gandai, kad „PC Klubo“ prenumeratoriams sekasi...**




Tvarkyklių rinkiniai skirti tik patyrusiems vartotojams, už galimus nelaimingus atsitikimus atsakote patys.




Daugelis piratinių žaidimų įdiegus apataisas nebeveiks




# CD2

## DEMONSTRACINĖ VERSIJA – „TITAN QUEST“

Vasarą tikrai turėsime ką veikti ne tik mus supančios gamtos, bet ir žaidimų pasaulyje. Išties džiugu, kad toks rimtas darbas — senovės graikų mitologija paremtas veiksmo RPG žaidimas — pasirodys jau visai netrukus. Plačiau skaitykite temoje, o diske rasite „Titan Quest“ demonstracinę versiją, kurioje galima atlikti du „kvestus“, panaudoti tris įgūdžių meistriškumus (karo, žemės ir medžioklės) bei pasiekti šeštąjį veikėjo lygį.

## DEMONSTRACINĖ VERSIJA – „SENSIBLE SOCCER 2006“

Mes niekaip negalime be futbolo, juk vyksta Pasaulio čempionatas! Na, rimtai žaisti galėjote aną kartą, nes dabartinio čempionato demonstracinė versija buvo įdėta į praeito numerio CD. Dabar turime kiek kitokį, nestandartinį požiūrį į futbolą. Toli iki aukštybių atitraukta kamera rodo visą lauką su mažučiais žaidėjais, o pritraukę arti matome dabar jau „cel shading“ technologija sukurtus sportininkus su firminėmis didžiulėmis galvomis.

## VIDEO

**Battlefield 2142**
Puikusis karinis daugelio žaidėjų FPS keliauja į ateitį. Detaliau — temoje, o diske rasite trumpą pristatomąjį filmuką.

**The Wall**
Žvilgsnis į gana tolimą ateitį. Neseniai pradėtas kurti FPS žada pasirodyti tik 2008 metais. Pirmieji vaizdai — tiesiog pasivaikščiojimas po labai detalizuotas ir tikroviškai griūnančias pilies aplinkas.

**Stalin Subway: Red Veil**
Kad ir koks bebūtų keistas neseniai pasirodęs „Stalin Subway“ žaidimas, rusų kūrėjai imasi kurti tęsinio. Šiek tiek vaizdų iš jo.

## SHAREWARE

**Need For Extreme**
Ne, tai ne nauja „Need For Speed“ serija :). Tai tiesiog arkadinės lenktynės, sukurtos remiantis pirmuoju NFS žaidimu.

**Rhodes 3D**
Tai daugelio žaidėjų „online“ žaidimas, kuriame atsiduriate viduramžių riterių pasaulyje.

## TRASH

**Windows Media Player 11 Beta**
Naujųjų „Windows Vista“ pristatymas įvyko jau ir Lietuvoje, apie jį galite pasiskaityti mūsų „Software“ skyrelyje. Na, o „Microsoft“ paruošė būsimo „Vista Media Player 11“ bandomąją versiją, kuri veikia „Windows XP“ aplinkoje.

**Style XP**
Jei nusibodo žiūrėti į tą pačią „Windows“ aplinką, su šia programa galima ją visiškai pasikeisti, pasirenkant kažką iš kelių paruoštų stilių ar ja parsisiunčiant iš interneto. Patikėkite, galima rasti tikrai labai įdomių ir netradicinių aplinkų.

# CD1

## DEMONSTRACINĖ VERSIJA – „HITMAN: BLOOD MONEY“

Ketvirtoji „Hitman“ serija. „Misteris 47“ pats turi trauktis iš pavojingos situacijos, mat buvusius jo darbdavius kažkas pradėjo medžioti. Dabar jam tenka imtis darbo, kad išgyventų ir išsiaiškintų, kokia nauja jėga bando įsiveržti į samdomų žudikų pasaulį. Demonstracinėje versijoje galima sužaisti pirmąją „Blood Money“ misiją.

Dėmesio: suinstaliavus diske esančią demonstracinę versiją, reikia suinstaliuoti ir video priedą, esantį atskiroje disko sekcijoje — kitaip nematysite filmukų.

## VIDEO – „HITMAN: BLOOD MONEY“

Trumpas filmukas iš naujausiojo „Hitmano“ pasirodymo.

# Dreamfall: The Longest Journey

## PERĖJIMAS

Pateikiame Dreamfall perėjimą. Jokių siužetinių ir detalesnių intarpų paaiškinimų nepateikiame, tiesiog elementarūs veiksmai ką ir kaip daryti.

## 0 SKYRIUS – TAINTED

Aplinka: Vienuolynas.
(su Brian Westhouse)
1) Išeik iš kambario ir eik paskui vienuolį.
2) Eik palei kairiąją sieną ir nekreipk dėmesio į švilpaujančius vienuolius.
3) Vyriausiasis vienuolis pasakys, kad ritualinėms apeigoms viskas yra paruošta.
4) Užeik ant pakylos.

## 1 SKYRIUS – ONE

**Aplinka: Casablanca.**
(su Zoe)
01) Atsiliepk mobiliuoju telefonu, kurį rasi ant kėdės prie rožinės gorilos vardu Wonker.
02) Atidaryk spintą.
03) Persirenk.
04) Nusileisk laiptais žemyn.
05) Pasikalbėk su tėvu.
06) Išeik iš namo.
07) Eik tiesiai taku, kol prieisi naują plotą.
08) Po vaizdo intarpo sek paskui Aralyną.
09) Prieik tako pabaigą.
10) Atidaryk duris, kad įeitum į sporto salę.
11) Pasikalbėk su Jama. Ji bus apsirengusi žalios spalvos drabužiais.
12) Pasitreniruok kartu su Jama. Kai jau pasipraktikuosi, pasakyk jai „ne".
13) Išeik iš sporto salės.
14) Nueik į parduotuvę pavadinimu „Alien the Cat". Šią parduotuvę rasi eidamas namo.
15) Nueik į parduotuvės galą.
16) Pasikalbėjęs su Olivija išeik iš parduotuvės.
17) Moca Loco prekyvietėje susitik su Reza.
18) Reza sėdės ant suoliuko priešais prekyvietės įėjimą, kairėje pusėje.
19) Pokalbyje su Reza tavo pasirinkimai nėra svarbūs.
20) Nueik prie sporto klubo ir atsistok taksi laukimo vietoje.
21) Įsėsk į taksi.

**Aplinka: Jiva korporacija.**
22) Paspausk mygtuką, kuris iškviečia liftą.
23) Pasikalbėk su viešbučio darbuotoju, kuris užregistruoja naujus lankytojus.
24) Pasirink arba susitikimą, išsiblaškymą arba prašymą.
25) Pasinaudok prie sandėliuko esančiu skydu ir užrakink registratorių.
26) Pasinaudok registratoriaus skydu ir atrakink koridoriaus duris.
27) Eik koridoriumi, kol išvysi vaizdo intarpą.
28) Lifto kairėje pastebėsi dėžę. Užlipk ant jos.
29) Užlipk ant lifto viršaus.
30) Atidaryk lifto lubų dangtį.
31) Pasinaudok slėgio atleidimo rankenėle.
32) Nulipk nuo lifto.
33) Nulipk nuo dėžės.
34) Atidaryk lifto duris.
35) Sek paskui moterį, kuri eina į liftą.
36) Palauk, kol ji viską atliks.
37) Pasinaudok lifto iškvietimo mygtuku.
38) Įeik į liftą.
39) Helena perduos tau paketą.
40) Išsikviesk taksi.

**Aplinka: Casablanca.**
41) Nusigauk į Rezos butą. Keliauk alėja, esančia už Sushi-ya.
42) Įeik į pastatą, kurio paradinės durys bus raudonos.
43) Užlipk laiptais į viršų. Reza gyvena aštuntame bute.
44) Įeik į Rezos butą.

## 2 SKYRIUS – LOST

**Aplinka: Casablanca.**
1) Gauk žinutę iš Wonkerio.
2) Nueik į Olivijos parduotuvę.
3) Pasikalbėk su Olivija, ji tau duos naujos programinės įrangos.
4) Nueik į Rezos butą.
5) Pasinaudok mobiliuoju telefonu, kurį rasi ant Rezos buto durų.
6) Apsaugą nuimsi tinkamai sudėliojęs simbolius.
7) Įeik į butą.
8) Po vaizdo intarpo nueik į vonią ir atsistok prie dešinės sienos, išvenk stiklų.
9) Atidaryk dušo duris.
10) Pasinaudok duše įtaisytu skydu.
11) Uždaryk dušo duris.
12) Pasinaudok Lucija, raudona gorila, ir pasiimk Watilla dalis.





13) Grįžk į Olivijos parduotuvę.
14) Atiduok Watilla dalis Olivijai.
15) Olivija tau duos Watilla energijos šaltinį.
16) Grįžk namo.
17) Pasinaudok Wonkeriu ir pasiimk Watilla smegenis.
18) Grįžk į Rezos butą.
19) Panaudok Watilla smegenis Lucijai.
20) Taip pat jai panaudok ir Watilla dalių galios šaltinį.
21) Pasikalbėk su Lucija.
22) Sek paskui Luciją ir pasiimk užrašus.
23) Dar kartą pasiimk užrašus.
24) Grįžęs atgal užeik į Olivijos parduotuvę.
25) Atiduok užrašus Olivijai.
26) Grįžk namo ir iš spintos pasiimk kuprinę.

**Aplinka: Šiauriniai kraštai.**
(su April)
27) Nužudyk kareivius.

## 3 SKYRIUS – 201

**Aplinka: Naujasis Uostas, Venecija.**
(su Zoe)
1) Eik dešiniuoju taku, kol prieisi baltą pastatą.
2) Paskambink į duris.
3) Pasikalbėk su Čarliu.
4) Šį sykį eik palei kairiąją sieną, kol prieisi sankryžą.
5) Prie sankryžos pastebėsi „Chinatowman" parduotuvę.
6) Nuo parduotuvės pasirink dešinį tiltą.
7) Užsikrovus naujai sričiai, dešiniuoju taku prieik prie suoliuko.
8) Suoliukas bus priešais „Victory" viešbutį.
9) Priėjęs prie durų, pasirink kairę pusę.
10) Lipk ant pastolių, leiskis žemyn, kol pasieksi vandenį.
11) Eik šiuo taku, kol prieisi kopėčias.
12) Užlipk kopėčiomis į viršų.
13) Netrukus pastebėsi skaitmeninę pakabinamą spyną.
14) Pasinaudok mobiliuoju telefonu.
15) Grįžk prie sankryžos.
16) Pasikalbėk su kinu ir pasiteirauk apie skaitmeninę pakabinamą spyną.
17) Po pokalbio pasinaudok mobiliuoju telefonu.
18) Dar kartą pasikalbėk su kinu, kad gautum pakabinamą spynos raktą.
19) Grįžk prie skaitmeninės pakabinamos spynos.
20) Pasinaudok raktu ir atrakink spyną.
21) Kiekvieną kartą dėlionė bus skirtinga, tačiau tikslas yra surasti aštuonias poras, sukiojant detales. Neskubėk, laikas nebus skaičiuojamas.
22) Įeik į kiemą.
23) Įlįsk į įrankių sandėliuką, tačiau tik tada, kai pravažiuoja traukinys ir sukelia didžiulį triukšmą. Jei šuo atsibus, kopėčiomis nusileisk žemyn, kad jis vėl užmigtų.
24) Atidaryk įrankių sandėliuko duris, kai pro šalį važiuos traukinys.
25) Įeik į įrankių sandėliuką.
26) Pasiimk ant sienos kabantį kirvį.
27) Perbėk per kiemą ir nusileisk kopėčiomis žemyn.
28) Kanale surask konteinerį.
29) Nuimk metalinį ratą nuo konteinerio.
30) Pastumk konteinerį keturis kartus link kopėčių.
31) Užlipk ant konteinerio viršaus.
32) Pasinaudok kirviu ir išmušk langą.

**Aplinka: „Victory" viešbučio vidus**
33) Pro išdaužtą langą įlįsk į viešbučio rūsį.
34) Pasiimk kirvio kotą.
35) Pasiimk skudurą.
36) Sujunk kirvio kotą ir skudurą, taip pasidarysi deglą.
37) Pauostyk, kas yra raudoname inde.
38) Įkišk deglą į indą.
39) Paspausk vandens kaitinimo raudoną mygtuką.
40) Padėk deglą ant kaitinimo elemento.
41) Deglas netrukus užsidegs.
42) Eik į tamsą ir atidaryk duris.
43) Eik koridoriumi, kol išvysi vaizdo intarpą.
44) Atidaryk duris ir įeik į vidų. Durys bus dešinėje pusėje.
45) Pasiimk Rezos žiebtuvėlį.
46) Panaudok telefoną ant apsaugos sistemos ir išeik.
47) Išėjęs iš apsaugos kambario kilk laiptais aukštyn.
48) Surask mikrobangų krosnelę, kurioje bus pica.
49) Perprogramuok mikrobangų krosnelę.
50) Greitai pasislėpk už durų, pro kurias tu įėjai į virtuvę.
51) Kai Vinis valgys picą, tyliai apeik jį ir kilk laiptais aukštyn.
52) Vaizdo intarpas: Moteris prie įrenginio.
53) Vaizdo intarpas: 201 kambarys, į kurį tu negali kol kas įeiti.
54) Nueik į vonią ir pabandyk atidaryti langą. Tau nepavyks, tačiau tu pasiimsi rankeną.
55) Už laiptinės yra kambarys, kuris yra be durų. Įeik į jį.
56) Išvysi vaizdo intarpą, kuriame pamatysi, kaip Vinis eina apieškoti teritorijos.
57) Pasinaudok rankena, atidaryk langą.
58) Pro langą išlipk ant gaisrininkų kopėčių.
59) Kopėčiomis užlipk į viršų.
60) Išėjęs iš kambario tu išvysi sceną, kurioje svečias išeina iš vonios.
61) Įėjęs į vonią pasiimk nešvarų rankšluostį.
62) Išeik iš vonios.
63) Bėk iki koridoriaus pabaigos, kol išvysi langą.
64) Atidaryk langą.
65) Atsistok priešais 305 kambarį.

66) Nukreipęs matomą vaizdą į reikiamą pusę pastebėsi, kad svečias išeina iš 305 kambario.
67) Greitai įbėk į šį kambarį ir paimk purviną paklodę.
68) Parbėk atgal prie lango.
69) Sujunk rankšluostį ir paklodę, taip pasidarysi virvę.
70) Pririšk virvę prie radiatoriaus, kuris bus po langu.
71) Išlipk pro langą.
72) Eik taku ir atidaryk langą.
73) Įlipk pro langą į vidų.
74) Atidaryk spintą.
75) Pasiimk video diagramą.
76) Pasikalbėk su Markusu, nesvarbu, ką jam pasakysi.
77) Sek paskui Markusą iki paradinių durų.

**Aplinka: Naujasis Uostas, Venecija.**
78) Grįžk prie „The Fringe“.
79) Paskambink į duris.
80) Atiduok video diagramą Čarliui.
81) Užlipk laiptais į viršų.
82) Įeik į paskutinę privačią budelę.
83) Pasinaudok mobiliuoju telefonu.

## 4 SKYRIUS – WINTER

**Aplinka: Žiema**
1) Prieik prie juodo namo.

**Aplinka: Požeminis miestas**
2) Šioje vietoje bus sargas. Galima jį apeiti, tačiau lengvesnis būdas yra paprasčiausiai jį nugalėti. Nors sargai ir ginsis, tačiau gausios tavo atakos jiems bus neatremiamos.
3) Eik tiesiai ir užlipk ant akmeninės sienos.
4) Nusileisk žemyn laiptais.
5) Ant žemės pastebėsi kažką panašaus į deglą.
6) Pasiimk šviečiantį kiaušinį.
7) Eik toliau ir nusileisk laiptais žemyn.
8) Priėjęs prie vandens malūno, užlipk siaurais laiptais aukštyn.
9) Dešinėje pusėje pastebėsi objektą.
10) Objektas susideda iš dviejų dalių: rato ir viršaus.
11) Padėk kiaušinį ant jo viršaus.
12) Pasuk objekto ratą.
13) Pasiimk šviečiantį kiaušinį.
14) Nulipk žemyn siaurais laiptais.
15) Pasinaudok vandens malūnu ir užsikelk aukščiau.
16) Peršok plyšį.
17) Užlipk labai ilgomis kopėčiomis į viršų.
18) Eik iki urvo pabaigos.
19) Prieik prie runų, kurias palietus pasigirsta muzika.
20) Priliesk tokia tvarka: kairę, vidurinę, kairę ir dešinę runas.
21) Įeik į tunelį.

**Aplinka: Marcuria**
22) Priešingoje nei tunelis pusėje surask duris.
23) Du kartus spirk į duris, kad jos atsidarytų.
24) Pasikalbėk su Benrime.
25) Išėjęs iš užeigos pasikalbėk su aklu Bobu, kuris bus laiptų apačioje, dešinėje pusėje.
26) Paprašyk pagalbos ir atsakyk: „taip“.
27) Grįžk atgal į užeigą.
28) Pasikalbėk su Benrime ir paklausk apie vyną.
29) Išėjęs iš užeigos praeik pro aklą Bobą ir mauk tiesiai.
30) Priešais bokštą, kieme, eik tiesiai ir pasuk į dešinę pusę.
31) Eik tiesiai ir pasikalbėk su žmogumi, stovinčiu prie pirmojo kiosko, esančio kairėje pusėje.
32) Kalbėdamas pasirink: „prieskoniai“, „užtruks“ ir „sutinku“.
33) Grįžk link užeigos, tačiau lik kelyje ir eik tiesiai.
34) Eik tiesiai, kol pasibaigs kelias.
35) Pasikalbėk su žmogumi su barzdą, ir pasiimk prieskonius.
36) Grįžk į užeigą.
37) Įdėk prieskonių į didžiulį puodą.
38) Priešais didžiulį puodą rasi tuščią butelį, pasiimk jį.
39) Panaudok tuščią butelį prie didžiulio puodo.
40) Išėjęs iš užeigos pasikalbėk su akluoju Bobu.
41) Grįžk atgal prie prieskonių kiosko.
42) Eik taku už prieskonių pardavėjos.
43) Eik taku, kol prieisi išprotėjusią Klarą.
44) Pasikalbėk su Klara.
45) Grįžk prie pietinių turgavietės vartų (ten, kur yra prieskonių kioskas).
46) Šalia šulinio, prie kurio didelis gyvūnas suka ratus, yra takas, kuriuo tau neleis eiti sargas.
47) Eik paskui gyvūną, sukantį ratus, kad jis tave užstotų ir pasuk į taką, kurį saugo sargas.
48) Atidaryk narvą ir išleisk gyvūną.
49) Grįžk prie išprotėjusios Klaros ir pasikalbėk su ja.
50) Grįžk prie pietinių turgavietės vartų.
51) Pasikalbėk su prieskonių pardavėja.
52) Pasirink: „Magda“.
53) Kai galėsi, paprašyk pagalbos ir pasirink: „April“ „Goodbye“.
54) Sek paskui Worm.

**Aplinka: Sadir**
(su Kian)
55) Susikauk su trimis sargais.
56) Pasikalbėk su Garmonu. Jis bus nusidažęs plaukus raudonai ir dėvės baltus drabužius.
57) Sek paskui Eną.
58) Atidaryk duris.
59) Grįžk atgal prie kautynių ringo.

## 5 SKYRIUS – ALCHERA

**Aplinka: Naujasis uostas, Venecija (su Zoe)**
1) Išeik iš pastato.
2) Eik tiesiai.





**Aplinka: Marcuria (su April)**
3) Išeik iš kambario. Su tavimi pasikalbės Brynas.
4) Išeik iš užeigos ir eik tiesiai link bokšto.
5) Eidamas tiesiai dešinėje pastebėsi veikiantį kioską.
6) Užeik už kiosko.
7) Užeik už sargo ir pribaik jį.
8) Užlipk ant kiosko ir atsidurk balkone.
9) Pastebėsi truputėlį pravertas duris, prieik prie plyšio.
10) Viduje pastebėsi du žmones.
11) Panaudok Focus Field ir pasiklausyk jų pokalbio.
12) Grįžk atgal į užeigą.
13) Nueik į užeigos rūsį, atidaryk duris.

**Aplinka: Wati miestas (su Zoe)**
14) Kairėje pusėje pastebėsi smulkių prekių automatą.
15) Pasinaudok mobiliuoju telefonu ir nusipirk gumos.
16) Nusipirkęs gumą, nuimk lipduką.
17) Lipdamas laiptais į viršų išvysi vaizdo intarpą.
18) Pasikalbėk su vyriškiu, kurį išvysi vaizdo intarpe.
19) Priėjęs prie šiukšlių pasiimk bilieto gabaliuką.
20) Paimk dar vieną bilieto gabaliuką, kad turėtum visą suplėšytą bilietą.
21) Sudėk suplėšytą bilietą su lipduku, kad turėtum muziejaus bilietą.
22) Prieik prie bilietų skaitytuvo.
23) Pasinaudok suklijuotu bilietu ir įeik į vagoną.

**Aplinka: Waticorp muziejus**
24) Nueik į kambario galą ir paliesk raudoną skydą, kad įsijungtų sirena.
25) Priliesk pirmąjį parodoje esantį triušį, kad įsijungtų dar viena sirena.
26) Duok Hirui gumos.
27) Pasikalbėk su Hiru.
28) Pasinaudok mobiliuoju telefonu prie „Tik personalui“ durų.

**Aplinka: Waticorp vidus**
29) Eik tiesiai.
30) Atidaryk neužrakintą drabužinę.
31) Persirenk.
32) Grįžk į koridorių, palauk, kol robotas valytojas atidarys groteles apačioje, ir įeik pro jas į kitą patalpą.
33) Priėjęs prie lifto įlipk į jį.
34) Paėjęs į priekį susipažinsi su svečių teisėmis.
35) Pasukęs į dešinę pusę vėliau pasuk į kairę du kartus. Pabaigoje įeik į kambarį.
36) Šiandien dirbs tik vienas žmogus — Damienas, pasikalbėk su juo.
37) Laiptais nusileisk į žemiausią, 58 požeminį aukštą.
38) Užsidegus žaliai šviesai įeik pro duris į kitą patalpą.
39) Po vaizdo intarpo sustink ir palauk, kol voras parropos į kitą pusę.
40) Apeik priešinga voro judėjimui puse.
41) Paėjėjus ant dešinės sienos surasi valdymo skydą, kuris bus šalimais durų su duomenų kubo skaneriu.
42) Atidaryk skydą, kad prieitum prie schemų.
43) Pasinaudok mobiliuoju telefonu.
44) Įeik pro duris, ant kurių pavaizduoti mėlyni atomai.
45) Paimk kapsulę.
46) Sujunk kirminą ir kapsulę, kad turėtum kirminą kapsulėje.
47) Toliau keliauk prie medicinos kambario, kuris bus pažymėtas žalia spalva.
48) Dešinėje pusėje bus prietaisas, į kurį įlindęs galėsi nusiskenuoti.
49) Kitoje prietaiso pusėje bus mažas skaitytuvas.
50) Skaitytuve panaudok kirminą kapsulėje.
51) Atidaryk apsaugos kambario duris, jos bus oranžinės.
52) Nueik į kibernetikos kabinetą, ant kibernetikos durų bus raudoni lipdukai.
53) Kairėje kabineto pusėje bus voras, panaudok ant jo mobilųjį telefoną.
54) Priversk savo vorą kovoti prieš vorą priešininką.
55) Sunaikinęs vorą, nukopijuok iš jo informaciją.
56) Įeik į apsaugos kambarį.
57) Kambario dešinėje pusėje bus valdymo skydas. Užlipęs ant skydo nukenksmink groteles.
58) Apsaugos kambaryje esančiame švarke surask elektroninį raktą.
59) Nueik prie vienintelio likusio neaplankyto kambario.
60) Pasinaudok skaitmeniniu raktu ir atidaryk duris.
61) Pasinaudok valdymo skydu ir atidaryk nukenksminimo kamerą.
62) Įeik į šią kamerą.
63) Eik tiesiai, kol išvysi vaizdo intarpą.
64) Lengviausias būdas praeiti šią vietą yra grįžti atgal prie nukenksminimo kameros ir pasukti kamerą taip, kad vis tiek matytum šerdį.
65) Kai priešininkas nusisuks, nusileisk nepastebėtas laiptais žemyn ir keliauk tilteliu.
66) Netrukus pastebėsi kažką ant sienos.
67) Sienoje panaudok kirminą kapsulėje.

**Aplinka: Požeminis miestas (su April)**
68) Nusileisk siaurais laiptais žemyn.
69) Eik taku, kol išvysi vaizdo intarpą, kuriame rodys, kaip gyvi padarai atidaro duris.
70) Įbėk į vidų paskui padarą, kol durys dar neužsidarė.
71) Viduje pastebėsi altorių.
72) Užeik už altoriaus ir pasislėpk.
73) Pasislėpęs stebėk, kaip gyvas padaras atidaro duris, įjunk Focus režimą tuo metu.



74) Priėjęs prie durų, atidaryk tas pačias duris.
75) Nusileidęs žemyn surask statulą, kurioje sukasi diskas.
76) Diską pasuk taip, kad trikampinis 8 atsidurtų viršuje.
77) Leiskis ir toliau žemyn, kol išvysi vaizdo intarpą. Vaizdo intarpe parodys sargą, kuris neturi tavęs pastebėti. Sargas gali iškviesti nenužudomą monstrą, todėl geriau grįžk atgal ir pasislėpk; palauk, kol jis praeis.
78) Priėjęs kambarį, kuriame bus kolona su runomis, pasuk į kairę pusę ir surask dar vieną statulą.
79) Statuloje diską pasuk taip, kad voko ženklas atsidurtų viršuje.
80) Apsisukęs eik tiesiai, kol prieisi kitą statulą.
81) Šioje statuloje diską pasuk taip, kad viršuje atsidurtų ženklas iš dviejų apskritimų.
82) Pasukęs į kairę pusę, prieik prie suaižėjusios sienos.
83) Trenk į sieną tris kartus.
84) Praėjęs susikirtimą, eik taku ir pasuk pirmu keliu į dešinę pusę.
85) Priėjęs statulą pasuk diską taip, kad viršuje atsidurtų „V“ raidės simbolis.
86) Apsisukęs eik palei dešinę sieną ir prieik prie sarkofago.
87) Atidaręs sarkofagą pasiimk švytintį kiaušinį.
88) Apsisukęs prie baisios statulos pasuk į kairę pusę. Eik tiesiai iki susikirtimo ir pasuk į kairę pusę.
89) Ant vartų padėk švytintį kiaušinį.
90) Perbėgęs taką praeik duris, kurios automatiškai atsidarys.
91) Išėjęs iš kambario pažiūrėk vaizdo intarpą.
92) Šioje vietoje reikės apeiti sargą. Stovėk kairėje laiptinėje ir palauk, kol sargas pradės bėgti paskui tave. Užlipęs laiptais į viršų, nusileisk laiptais žemyn kitoje pusėje. Šitaip lakstyk laiptais, kol laiptai subyrės. Jei tave pradės gaudyti monstras, pradėk šį žygį iš naujo.
93) Užkilęs laiptais į viršų nušok nuo dviejų atbrailų, nusėlink į galą ir išeik.

**Aplinka: Waticorp vidus**
**(su Zoe)**
94) Bėk! Užbėk laiptais į viršų, prabėk pro nukenksminimo kamerą ir liftus. Jei prireiks, pasinaudok vėdinimo angomis pasislėpti nuo priešininkų.
95) Nueik į galą ir pasikalbėk su žaliuoju žmogumi.
96) Prabėk, kur tave seks kamera, ir įeik į mažą namelį. Vėliau atidaryk lauko duris.
97) Bėk į dešinę pusę ir užlipk ant sidabrinės dėžės. Nuo dėžės peršok ant sklandančio roboto.

## 6 SKYRIUS – MORPHEUS

**Aplinka: Marcuria**
**(su April)**
1) Pasikalbėjęs su Na‘ane, nusileisk laiptais žemyn ir pasikalbėk su Benrime.
2) Paklausk Briano apie keliones.
3) Išeik iš užeigos ir nueik į getą, kuris anksčiau buvo neprieinamas (ten tu pirkai prieskonius).
4) Įėjęs į getą, pasuk į dešinę pusę ir eik link uosto.
5) Atsidūręs uoste, pasikalbėk su šešėlių gidu, pasirink: „Mokėti“.
6) Grįžęs atgal į getą, pasikalbėk su pirkliu, kuris bus apsirengęs raudonai.
7) Kalbėk su šiuo pirkliu, kol jis atiduos savo autobiografijos knygą.
8) Grįžk atgal į uostą.
9) Pasikalbėk su šešėlių gidu.
10) Duok gidui knygą: „My wizardin‘ days are over“.

**(su Kian)**
11) Eik tiesiai prie laiptų, užlipk jais ir įeik į bokštą.

## 7 SKYRIUS – DESTINY

**Aplinka: Tamsiųjų žmonių miestas**
**(su April)**
1) Sek paskui tamsųjį žmogų, kol jis sustos.
2) Pasikalbėk su juo.
3) Su tavimi susimatys labai senas draugas...

**Aplinka: Sargo karalystė**
4) Pereik per medžio tiltą.
5) Užlipk spiraliniais laiptais.
6) Po vaizdo intarpo grįžk atgal per tiltą.

**Aplinka: Žiema**
**(su Zoe)**
7) Eik tiesiai link juodo namo.

## 8 SKYRIUS – CONVERGENCE

**Aplinka: Marcuria**
**(su Kian)**
1) Nužudyk du sukilėlius.
2) Paklausk mago apie skorpioną.
3) Išeik iš geto uosto.
4) Išeik iš geto, nesvarbu, į kurią pusę.
5) Išeik iš pagrindinio bokšto.
6) Eik tiesiai taku, vedančiu žemyn.

**(su April)**
7) Nueik prie Friar‘s Keep kalėjimo.
8) Eik palei dešinę sieną ir nueik taku į mažą lauką.

**(su Zoe)**
9) Pasibelsk į kameros duris.
10) Pažiūrėk į duris.
11) Pasikalbėk su Crow.

**(su April)**
12) Nueik į getą.
13) Pasikalbėk su Roper Klacksu, pasiteirauk apie stebuklingą gėrimą.
14) Grįžk į kalėjimą.
15) Varnui duok dūmų bombą.
16) Atiduok ir rūgštį.

**(su Zoe)**
17) Rūgštį panaudok durims.
18) Išeik iš kameros; pažiūrėjęs vaizdo intarpą suprasi, kad sargas nestebi aplinkos.
19) Nepastebėtas priartėk prie sargo.
20) Sargui panaudok dūmų bombą.
21) Iš sargo paiimk kalėjimo raktą.
22) Už sargo bus durys, kurioms kaip tik šis raktas ir tiks.
23) Nusileisk laiptais žemyn ir pažiūrėk vaizdo intarpą.
24) Užlipk atgal laiptais į viršų ir pasikalbėk su Crow.

**(su April)**
25) Nueik į užeigą.
26) Pasikalbėk su Benrime, kuri tau duos sumuštinį.
27) Grįžk atgal į kalėjimą.
28) Dešinėje durų pusėje bus kalbėjimo vamzdis, pasinaudok juo.
29) Sargas atidarys tau duris.
30) Užlipęs laiptais į viršų, dar pamatysi spiralinius laiptus, kurie bus tiesiai priešais tave. Kitoje pusėje bus vartai, atidaryk juos.
31) Įeik į mažą nišą, kurioje bus katilas.
32) Dešinėje katilo pusėje pastebėsi pakeliamą lentyną.
33) Patrauk už virvelės, ir atidarysi lentyną.
34) Į lentyną įdėk sumuštinį.
35) Patrauk virvelę dar kartą, kad Inetyna su sumuštiniu pasikeltų.

**(su Zoe)**
36) Iš kameros, praeik pro vartus ir nusileisk laiptais žemyn.
37) Išvysi sargą pietaujant.
38) Prie vartų panaudok kalėjimo raktą.
39) Prasėlink pro sargą ir nusileisk laiptais žemyn.
40) Prie vartų panaudok kalėjimo raktą.
41) Nusileisk dar vienais laiptais žemyn.
42) Susitik su April.

**(su April)**
43) Šalimais pagrindinio įėjimo yra durys, kurios veda į virtuvę. Nueik į ją.
44) Virtuvėje pro kitas duris nueik į sandėlį.
45) Didžiulę dėžę pristumk prie sienos.

**(su Zoe)**
46) Ant vienos iš dėžių rasi virvę. Pasiimk ją.
47) Užlipk ant didžiulės dėžės.
48) Pririšk virvę prie metalinio kablio.
49) Virve išlipk iš čia.
50) Sek paskui April.
51) Pasikalbėjęs su varnu, keliauk link užeigos.

**(su Kian)**
52) Nukauk du sukilėlius.
53) Užlipk į viršų ir susitik su Na‘ane.

**(su Zoe)**
54) Kalbėdamas su Crow, pasirink: „Pasiūlymai“, „Vakarinis Namas“, „Eiti“.
55) Nueik prie pietinių prekyvietės vartų.
56) Apeik ratą ir Brianas pasikvies tave.
57) Prieik prie Briano, kad prasidėtų jūsų pokalbis.
58) Pasikalbėjęs su Brianu, atidaryk už tavęs esančias duris.

## 9 SKYRIUS – ALL THAT WE SEE OR SEEM...

Aplinka: Tamsiųjų žmonių miestas
59) Sek paskui temsųjį žmogų, nueisi į skaityklą.
60) Prieik prie stalo ir pasikalbėk su Baltuoju Drakonu.

## 10 SKYRIUS – CROSSROADS

**Aplinka: Pelkynės**
**(su Zoe)**
1) Eik labai tiesiniu, tačiau ilgu taku.

**(su April)**
2) Eik tiesiai ir užlipk kopėčiomis į viršų.
3) Ir toliau eik tiesiai bei pereik tiltą.
4) Už pirmojo namo nusileisk laiptais žemyn.
5) Atviroje vietovėje pasikalbėk su Kara.
6) Užlipk į už Karos esantį šlaitą ir nusileisk juo į kairę pusę.
7) Pasukęs į dešinę pusę pasikalbėk su Na‘ane.
8) Praėjęs pro Na‘ane eik tiesiai, kol išvysi vaizdo intarpą.



**(su Kian)**
9) Peršok per dešinėje pusėje esančią užtvarą ir eik tiesiai.
10) Nusileisk žemyn laiptais.
11) Nueik į atvirą teritoriją.
12) Tęsk kelionę ir užlipk į šlaitą; užlipęs nusileisk nuo šlaito į kairę pusę.
13) Pasukęs į dešinę pusę, pasikalbėk su Na'ane.
14) Praėjęs pro Na'ane eik tiesiai, kol išvysi vaizdo intarpą.

## 11 SKYRIUS – FAITH

**Aplinka: Wati miestas**
**(su Zoe)**
1) Pasinaudok valdymo skydu.
2) Nueik į vonią.
3) Išeik iš buto.

**Aplinka: Rusija**
4) Eik į dešinę pusę ir pasuk į kairę pusę.
5) Kairėje kelio pusėje pamatysi švytinčią sidabrinę transporto priemonę.
6) Valdymo skydas bus priekinio keleivio pusėje, šalia veidrodėlio.
7) Pasinaudok valdymo skydo užraktu.
8) Atidaręs valdymo skydą pasinaudok savo mobiliuoju telefonu.
9) Užlipk ant už transporto priemonės esančių dėžių.
10) Užlipk ant transporto priemonės.
11) Atsistok šalia transporto priemonės priekio.
12) Nuo šios vietos peršok ant gaisrininkų kopėčių.
13) Užlipk kopėčiomis į viršų.
14) Užlipęs į viršų išvysi vaizdo intarpą, kuriame pamatysi apsaugos robotą.
15) Sek paskui robotą ir, pačiame dešiniajame kampe užlipk kopėčiomis ant stogo.
16) Šiame take bus senas ženklas, „K" raidė.
17) Saugodamasis roboto nueik prie stoglangio.
18) Siauru tilteliu eik į dešinę pusę, vėliau nusileisk laiptais žemyn.
19) Nusileisk kopėčiomis žemyn.
20) Apačioje apeik surinkimo liniją.
21) Šioje pusėje bus dvi žalios šviesos. Po viena iš jų rasi elektros mygtuką.
22) Atidaryk elektros skydą ir įjunk elektrą.
23) Grįžk atgal į kitą surinkimo linijos pusę.
24) Įeik į valdymo kambarį. Šis kambarys turės labai daug stiklų.
25) Pirmiausia pasinaudok dešinėje pusėje esančiu valdymo skydu.
26) Kablį nuslink keik įmanoma į viršų ir tuomet į kairę pusę.
27) Dabar pereik prie kairėje pusėje esančio valdymo skydo ir pasinaudok juo.
28) Išėjęs iš valdymų kambario grįžk į kitą surinkimo linijos pusę.
29) Praeik pro elektros jungiklį ir prieik prie kitos žalios šviesos.
30) Grindyse bus ventiliacijos šachta, pasinaudok kabliu ir užkabink groteles.
31) Grįžęs į valdymo kambarį pasinaudok kairiuoju valdymo skydu.
32) Kadangi grotelės jau pašalintos, grįžk prie ventiliacijos šachtos ir įlįsk į ją.
33) Atidaryk stalo stalčių ir pasiimk mažą raktelį.
34) Kairėje pusėje bus spyna. Panaudok rastą raktelį.
35) Viduje rasi įėjimo kortelę. Pasiimk ją.
36) Dešinėje nuo miegamojo rasi kortelės skaitytuvą.
37) Panaudok kortelę.
38) Įėjęs į vidų panaudok kortelę ir antrame kortelių skaitytuve.
39) Lėlių namelyje rasi duomenų kubą.
40) Išeik iš miegamojo.
41) Prie durų, kairėje pusėje, bus dar vienas kortelių skaitytuvas. Pasinaudok rasta kortele.
42) Ten, kur bus geltona kėdė, rasi valdymo skydą. Panaudok rastą duomenų kubą.
43) Kampe prie stiklinių durų ir vėl valdymo skyde panaudok rastą kortelę.
44) Užlipęs laiptais surask tvirtas metalines duris.
45) Pasinaudok kortele.
46) Grįžęs į gamybos patalpas, nueik į visiškai priešingą kampą.
47) Po žalia šviesa surasi dar vienas duris su kortelių skaitytuvu.
48) Pasinaudok kortele prie krovinių durų esančiame valdymo skyde.
49) Atidaryk kitas duris.
50) Atsidūręs lauke, dešinėje pusėje nusileisk žemyn laiptais.
51) Kairėje didelių vartų pusėje rasi dar vieną kortelių skaitytuvą.
52) Pasinaudok kortele ir atidaryk didžiulius pagrindinius vartus.
53) Atidaryk taksi duris.

## 12 SKYRIUS – REVERSAL

**Aplinka: Casablanca**
1) Grįžk namo.

## 13 – THE LONGEST JOURNEY

**Aplinka: Žiema**
1) Prieik prie juodo namo.
2) Laiptais užlipk į viršų.



# THE WITCHER®

